Nintendo Switch · 3DS · 2DS · eShop · Retro

11/20 · Ausgabe 283 · € 5,50

N-ZONE

DEUTSCHLANDS GROSSES NINTENDO-MAGAZIN · WWW.N-ZONE.DE

4 194373 905508 11

Österreich € 6,20; Schweiz sfr 8,80; Benelux € 6,50; Frankreich, Italien, Portugal, Spanien € 7,20

VORSCHAU

HYRULE WARRIORS: ZEIT DER VERHEERUNG

Breath of the Wild mal ganz anders: Wilde Schlachten im Zelda-Universum!

TEST

SUPER MARIO 3D ALL-STARS

Dreimal Super Mario – Must-Have für Switch?

VORSCHAU

MONSTER HUNTER RISE

Monster, Manöver, Mechaniken: Alles, was ihr wissen müsst!

JETZT IM HANDEL ERHÄLTLICH

Bau Simulator 2+3

GET TO WORK.

/ConSimGame

weltenbauer.
software für kreative und innovatoren

astragon

NINTENDO SWITCH

©2020 astragon Entertainment GmbH. © 2020 weltenbauer. Software Entwicklung GmbH. Published and distributed by astragon Entertainment GmbH. Construction Simulator, astragon, astragon Entertainment and its logos are trademarks or registered trademarks of astragon Entertainment GmbH. weltenbauer., weltenbauer. Software Entwicklung GmbH and its logos are trademarks or registered trademarks of weltenbauer. Developed with the kind support of ATLAS, Bell, BOMAG, CASE Construction Equipment, Caterpillar, Doosan Bobcat, HAMM AG, JOSEPH VÖGELE AG, Kenworth Truck Company, Liebherr, Mack Trucks, MAN, MEILLER Kipper, Palfinger, STILL, WIRTGEN GmbH. The Mack Trademarks and Bulldog Hood Ornament are registered rights of the AB Volvo Group and are used pursuant to a license. KENWORTH and KW & Design Trademarks licensed by PACCAR Inc, Bellevue, Washington, U.S.A. Developed under license by Caterpillar Inc. CAT® is a trademark of Caterpillar Inc. ©2020 WIRTGEN, VÖGELE, HAMM and their respective logos are trademarks of WIRTGEN GmbH, JOSEPH VÖGELE AG, HAMM AG or WIRTGEN GROUP Branch of John Deere GmbH & Co. KG and may not be used without permission. www.wirtgen.de / www.voegele.info / www.hamm.eu / www.wirtgen-group.com. astragon Entertainment GmbH is a licensee of WIRTGEN GmbH, JOSEPH VÖGELE AG and HAMM AG. All other intellectual property relating to the construction equipment, associated brands and imagery (including trademarks, designs, and/or copyrighted materials) featured in the game are therefore the property of their respective companies. Nintendo Switch is a trademark of Nintendo.

HERZLICH WILLKOMMEN, liebe Nintendo-Fans!

Der heiße Herbst ist in vollem Gange! Nintendo ließ sich in den letzten Wochen nicht lumpen und präsentierte neue Infos zu bekannten Spielen, feierte Marios Jubiläum und frische Ankündigungen gab es obendrauf – so gefällt uns das! Habt ihr genau so viel Lust wie wir, in ein preisgekröntes, innovatives Rollenspiel einzutauchen, riesige Monster zu erschlagen oder als Held von Hyrule dem Ansturm unzähliger Feinde zu trotzen? Wenn ja, dann legen wir euch unsere Vorschauen zu Disco Elysium, Monster Hunter Rise und Hyrule Warriors: Zeit der Verheerung ans Herz. Die allseits beliebten Pikmin-Wesen haben es leider nicht mehr ins Heft geschafft, aber in der nächsten Ausgabe werdet ihr ganz sicher mehr über die Abenteuer von Olimar und seinen Freunden lesen – versprochen!

Im Moment wäre das zwar denkbar, aber die aktuelle N-ZONE besteht natürlich nicht nur aus Vorschauen. Wir haben wieder jede Menge spannende Tests im Gepäck, vom Nischen-Indie-Game (Spinch) über Anime-Versoftungen (Captain Tsubasa) bis hin zu den echten Brettern – damit meinen wir diesmal natürlich Super Mario 3D All-Stars. Aber es gibt nicht nur erfreuliche Ereignisse, die Corona-Pandemie hält immer noch die Welt im Atem. So verging 2020 auch die Tokyo Game Show ohne, dass wir Eindrücke von einem Live-Besuch mitbringen konnten und Spielevorstellungen sowie Interviews finden über Video-Calls statt. Wir hoffen, dass die kommenden Monate glimpflich verlaufen und dass dem Virus bald Einhalt geboten wird – natürlich die ganze Bevölkerung betreffend, nicht nur auf die Branche bezogen.

Zu guter Letzt möchten wir euch noch auf unseren neuen Abo-Shop hinweisen, den ihr wie gewohnt unter https://shop.computec.de erreicht. Dort könnt ihr verschiedene Abos abschließen (wie etwa das Probeabo oder das Flexiabo) sowie Einzelausgaben in digitaler Form nachbestellen. Ihr findet dort auch die Übersicht über andere Magazine aus unserem Verlagshaus – falls ihr mal Lust habt, fremdzulesen, jetzt, wo die Playstation 5 und Xbox Series X in den Startlöchern stehen!

Viel Vergnügen mit der neuen Ausgabe wünscht

euer N-ZONE-Team!

ZAHLEN & FAKTEN 11/2020

35
Logisch, oder? So alt ist Haudegen Mario dieses Jahr geworden, außerdem hat Nintendo im Zuge der Feierlichkeiten das Spiel Super Mario Bros. 35 für Mitglieder von Nintendo Switch Online kostenlos veröffentlicht. In Remix-Levels diverser Mario-Spiele tretet ihr gegen 34 andere Hüpfprofis an. Herunterladen könnt ihr den Titel noch bis zum 31. März 2021 – eventuell wird er nach diesem Stichtag für alle Switch-Spieler verfügbar sein, aber wahrscheinlich nicht kostenlos.

Fünf und Series X
In Kürze erscheinen die neuen Konsolen von Microsoft (Xbox Series X) und Sony (PS5)! Na ja, wir wollten es mal erwähnt haben – und jetzt geht es wieder weiter mit dem Nintendo-Programm.

HEFTINHALT 11/2020

START

Editorial 03

Heftinhalt 04

Aktuelles 06

MAGAZIN

Superhelden in Videospielen 14

VORSCHAU

Hyrule Warriors: Zeit der Verheerung 20

Super Mario 3D World + Bowser's Fury (mit Kolumne) 26

Monster Hunter Rise 30

Immortals: Fenyx Rising 34

Subnautica + Subnautica: Below Zero 38

Disco Elysium 40

Termine 42

TEST

Team & Meinungsmache 44

Super Mario 3D All-Stars 46

Ori and the Will of the Wisps 54

Kirby Fighters 2 58

WWE 2K Battlegrounds 60

Captain Tsubasa: Rise of New Champions 62

Spinch 64

Bake 'n Switch 66

Hades 68

Gear Club Unlimited 2: Tracks Edition 72

Rollercoaster Tycoon 3: Complete Edition 74

RPG Maker MV 76

Topspiele 78

RETRO

Super Mario 64 + Gewinnspiel 82

N-ZONE Zeitreise 84

COMMUNITY

Interaktiv 86

Leserbriefe 92

FINALE

Thema des Monats 96

Ausblick/Impressum 98

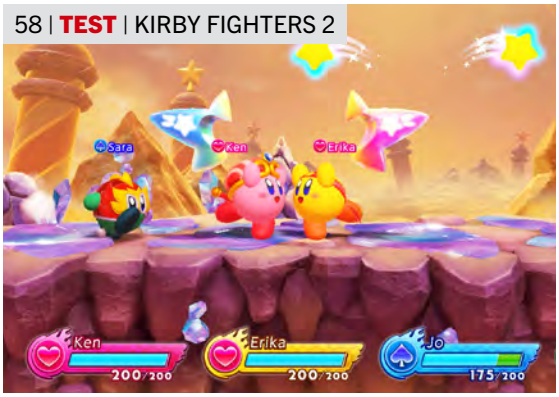
14 | **MAGAZIN** | SUPERHELDEN IN VIDEOSPIELEN

20 | VORSCHAU | HYRULE WARRIORS: ZEIT DER VERHEERUNG

68 | TEST | HADES

26 | VORSCHAU | SUPER MARIO 3D WORLD + BOWSER'S FURY

58 | TEST | KIRBY FIGHTERS 2



30 | VORSCHAU | MONSTER HUNTER RISE

Was gibt es Neues in der Welt der Videospiele? Auf diesen Seiten halten wir euch Monat für Monat mit den interessantesten und wichtigsten Neuigkeiten auf dem Laufenden.

NINTENDO-3DS-PRODUKTION EINGESTELLT

Nintendo hat die Produktion des 3DS endgültig beendet. Online-Services funktionieren aber zumindest auf absehbare Zeit weiter.

Nach rund zehn Jahren ist endgültig Schluss: Nintendo hat die Produktion sämtlicher 3DS- und 2DS-Modelle eingestellt. Schon länger haben die Japaner keine Spiele mehr für die Handheld-Konsole veröffentlicht und die Verkaufszahlen waren zuletzt stark gesunken. Damit geht eine Ära zu Ende, mehr als 75 Millionen Konsolen der 3DS-Familie wurden insgesamt abgesetzt. Auf der Nintendo-Website ist ein entsprechender Hinweis zum Ende der Produktion zu finden. Gleichzeitig betonte das Unternehmen aber auch, dass die Online-Services wie Online-Multiplayer und eShop auf unbestimmte Zeit weiter unterstützt werden. Online spielen, digitale Käufe, Downloads aus dem eShop etc. sind also weiterhin möglich.

ZELDA BEI NETFLIX?

Aktuell gibt es Gerüchte zu einer Netflix-Serie (oder einem Film) rund um Legend of Zelda.

Videospielverfilmungen sind nichts Neues, doch in den letzten Jahren hat diese Art von Film beziehungsweise Serie an Popularität gewonnen. Das zeigt sich zum Beispiel an den sehr erfolgreichen Kinofilmen Pokémon: Meisterdetektiv Pikachu und Sonic The Hedgehog. Auch die Netflix-Serie zu The Witcher erfreut sich großer Beliebtheit. Zelda-Fans wünschen sich daher schon lange eine filmische Umsetzung der Serie. Wie die Website „We Got This Discovered" mit Verweis auf angeblich sichere Quellen berichtet, sollen sich Netflix und Nintendo derzeit in Gesprächen befinden. Dabei soll geklärt werden, ob sich Zelda besser für eine Serie oder einen Film eignet. Für die Rolle von Link soll Tom Holland in der engeren Auswahl stehen.

SPIELEMARKT WÄCHST STARK

Der deutsche Spielemarkt ist 2020 bisher sehr stark gewachsen, auch dank der Pandemie.

Der Spielemarkt wächst seit Jahren, das gilt weltweit und auch für Deutschland. Interessante und konkrete Zahlen dazu veröffentlicht regelmäßig der Verband der deutschen Games-Branche namens game. So betrug der Umsatz der gesamten Branche im ersten Halbjahr bereits 3,7 Mrd. Euro! Das ist ein Wachstum von 27 Prozent im Vergleich zum Vorjahr, damals lag der Umsatz bei 2,9 Mrd. Euro. Auch Infos zur Aufteilung dieser Summe auf verschiedene Produktkategorien gibt es. Den meisten Umsatz machten In-Game-Käufe aller Art mit 1,49 Mrd. Euro, darauf folgt Hardware mit 1,34 Mrd. Euro, Spieleverkäufe kommen auf 0,49 Mrd. Euro, Gebühren für Onlinedienste erwirtschafteten 0,32 Mrd. Euro und Abos für einzelne Spiele generierten 0,08 Mrd. Euro Umsatz. Weiter aufgegliedert wird noch die Kategorie Hardware. Hierbei entfallen 0,51 Mrd. Euro auf Gaming-PC-Zubehör, 0,5 Mrd. Euro auf Gaming-PCs, 0,21 Mrd. Euro auf Konsolen sowie 0,11 Mrd. Euro auf Konsolenzubehör. Zusammen mit den neuen Zahlen veröffentlichte game auch die Erkenntnisse aus Umfragen zum Spielemarkt im aktuellen Jahr, insbesondere zu den Auswirkungen der Pandemie und vor allem der Zeit des „Lockdowns" im Frühjahr. So gaben viele Spieler an, aufgrund der Pandemie mehr gespielt zu haben als üblich und deswegen auch mehr Geld in Gaming investiert zu haben. Zudem gaben viele Befragte an, dass ihnen Videospiele geholfen haben, durch die schwierige Zeit zu kommen und mit Menschen in Kontakt zu bleiben.

ALLE INFOS AUS DEM POKÉMON-LIVESTREAM

Der nächste DLC steht an! Im Livestream verriet The Pokémon Company, was die Spieler erwartet.

Während der Liveausstrahlung einer neuen Pokémon-Präsentation stellte der Präsident von The Pokémon Company, Tsunekazu Ishihara, den zweiten DLC zu Pokémon Schwert & Schild namens „Die Schneelande der Krone“ genauer vor und verriet das Releasedatum der zweiten Erweiterung. Am 23. Oktober 2020 erscheint Teil 2 des DLCs für die Switch. Damit einher gehen neue Pokémon und ein neues frostiges Areal, das von Schnee und Eis geprägt ist, passend zum nahenden Winter. Im ersten DLC-Teil „Die Insel der Rüstung“, der im Juni erschien, führte das Abenteuer passenderweise in ein sonnig-sommerliches Areal. Neu beim DLC: Dynamax-Abenteuer. Ihr schließt euch mit drei weiteren Mitspielern zu einem Team zusammen und erkundet gemeinsam besonders tiefe Pokémon-Nester, wo zahlreiche legendäre Pokémon der älteren Spiele der Taschenmonster-Reihe lauern. Beim Galar-Star-Turnier wählt ihr frei aus angetroffenen Trainern aus dem Hauptspiel oder DLC aus und bestreitet Wettkämpfe mit ihnen und gegen sie. Im Rahmen einer Pikachu-Aktion könnt ihr aktuell außerdem bis zu acht verschiedene spezielle Pikachus sammeln, zum Beispiel mit einem Hut, dafür müsst ihr auf verschiedenen Kanälen, zum Beispiel dem offiziellen Pokémon-Twitteraccount, Ausschau nach Codes halten. Pokémon Home wird außerdem Ende des Jahres endlich auch Pokémon Go unterstützen. Am 06. November 2020 kommen neue Varianten von Pokémon Schwert & Schild als physische Cartridge-Varianten auf den Markt, die neben den Hauptspielen auch alle Zusatzinhalte beinhalten werden.

MICROSOFT KAUFT BETHESDA

Auf einen Schlag gehören nun viele bekannte Serien zu Microsoft.

Microsoft hat kürzlich die Übernahme von ZeniMax Media für eine Summe von rund 7,5 Mrd. US-Dollar bekanntgegeben. Zu dem Unternehmen gehört unter anderem Bethesda. Damit sind neben dem Publisher und Entwickler nun auch die Studios id Software, Arkane, Alpha Dog, ZeniMax Online Studios, MachineGames, Tango Gameworks sowie Roundhouse Studios Teil des Windows-Unternehmens. Microsoft verleibt sich damit viele bekannte Serien ein, unter anderem The Elder Scrolls, Fallout, Wolfenstein, Doom, Prey und Quake. An der Unternehmensstruktur soll sich vorerst nichts ändern. Künftige Bethesda-Titel müssen nicht exklusiv für PC/Xbox erscheinen, sagt Microsoft, das wird von Fall zu Fall einzeln entschieden.

N-ZONE-STECKBRIEF #62

Wider den Mainstream: An dieser Stelle präsentieren wir Nintendo-Helden abseits des Rampenlichts, die trotzdem die Aufmerksamkeit der Fans verdient haben.

NAME:
Luma

ERSTER AUFTRITT:
Super Mario Galaxy (2007)

PROMINENTESTER AUFTRITT:
Super Mario Galaxy (2007)

BESONDERE EIGENSCHAFTEN:
Allen Luma scheinen Sternenteile zu schmecken. Füttert man die hungrigen Gourmet-Luma, erschaffen sie neue Planeten oder gar eine Galaxie.

KURZBIOGRAFIE:
Luma sind Sternenkinder und leben zusammen mit Rosalina auf der Sternwarte des Kometen. Ihren ersten Auftritt hatten die kleinen Wesen in Super Mario Galaxy für die Wii, sie treten ebenfalls in Super Mario Galaxy 2, Mario Tennis Open und Super Smash Bros. für Wii U/3DS auf. Bei Galaxy trifft man sie überall in der Spielwelt an, oftmals muss Mario sie befreien, worauf sie sich in vielen Fällen in Sternenringe verwandeln. Es existieren verschiedenfarbige Luma mit teils unterschiedlichen Eigenschaften beziehungsweise Fähigkeiten: Einfache Luma, pinke, gelbe, grüne, rote und orangefarbene Luma, Polari (der einzige schwarze Luma), Schabernack-Luma (dieser ist lila) sowie der riesige Gigaluma.

TRIVIA:
Bei Mario Tennis Open für den Nintendo 3DS ist ein gelber Luma freischaltbar, er gehört der „Präzise“-Klasse an. Spielt man als diese Figur Galaktischer Ballwechsel – in diesem Modus schaltet man Luma auch frei –, ist der Widersacher ein blauer Luma.

ALLE INFOS AUS DER MARIO-DIRECT

Das 35. Mario-Jubiläum beging Nintendo mit zahlreichen Ankündigungen in einer großen Direct.

Anlässlich des 35. Jubiläums von Super Mario präsentierte Nintendo im September eine spezielle Mario-Direct, bei der sich alles ausschließlich um den schnauzbarttragenden Klempner drehte. In rund 16 Minuten bekamen Zuschauer einiges geboten, teils sind die Ankündigungen zwischenzeitlich bereits erschienen. Die größte Ankündigung der Direct war wohl Super Mario 3D All-Stars, eine Collection für die Switch, die Super Mario 64, Super Mario Sunshine sowie Super Mario Galaxy beinhaltet. Unseren großen Test auf acht Seiten findet ihr in dieser N-ZONE-Ausgabe! Das Spiel ist am 18. September 2020 digital und physisch erschienen. Direkt im Anschluss an die Direct veröffentlichte Nintendo Super Mario All-Stars für die SNES-Bibliothek auf der Switch, die kostenlos, aber ausschließlich Abonnenten von Nintendo Switch Online zur Verfügung steht. Diese Sammlung beinhaltet Super Mario Bros., Super Mario Bros. 2, Super Mario Bros. 3 und Super Mario Bros.: The Lost Levels. Als erweiterte Neuauflage veröffentlicht Nintendo nächstes Jahr das Wii-U-Spiel Super Mario 3D World + Bowser's Fury für die Switch. Neben dem eigentlichen Spiel umfasst die Neuauflage neue Inhalte, weitere Infos dazu sollen später noch folgen. Unter anderem wird es einen Online-Koop-Mehrspielermodus geben. Das Spiel ist für rund 60 Euro bereits vorbestellbar und erscheint am 12. Februar 2021, am gleichen Tag kommen auch zwei passende neue Amiibo-Figuren auf den Markt: Katzen-Mario und Katzen-Peach. Bereits erschienen ist am 01. Oktober, ebenfalls exklusiv und kostenlos für Online-Abonnenten, Super Mario Bros. 35. Dabei handelt es sich um eine Art Battle Royale, ähnlich wie Tetris 99. Das Spiel ist nur bis zum 31. März 2021 verfügbar. Mit Mario Kart Live: Home Circuit hat Nintendo am 16. Oktober 2020 zwei ferngesteuerte Karts mit Mario und Luigi auf den Markt gebracht, die dank Kameras und allerlei Schnittstellen mit der Switch zusammenarbeiten. Somit wird eine Augmented-Reality-Version von Mario Kart ermöglicht, auf der Switch ist das Kamerabild mitsamt virtuellen Gegnern, Items und Co. zu sehen. Pro Set verlangt Nintendo rund 130 Euro. Eine Neuauflage der legendären Game&Watch-Konsolen veröffentlicht Big N am 13. November mit dem Namen „Game & Watch: Super Mario Bros.“. Für rund 60 Euro bekommt ihr eine moderne Variante des Handheld mit LCD-Bildschirm. Auf der kleinen Konsole könnt ihr Super Mario Bros., Super Mario Bros.: The Lost Levels und Ball in der Mario-Version spielen, außerdem verfügt das Gerät über eine digitale Uhr. In der Direct kündigte Nintendo außerdem anlässlich des Mario-Jubiläums zahlreiche spezielle Events in Spielen wie Mario Kart Tour, Super Mario Maker 2, Super Smash Bros. Ultimate, Splatoon 2 und Animal Crossing: New Horizons an, die bis einschließlich März 2021 stattfinden werden. Im My Nintendo Store bietet Nintendo zudem jede Menge Merchandise zum Jubiläum an, beispielsweise Shirts, Plüschis, Tassen und vieles mehr.

NINTENDO DIRECT MINI — PARTNER SHOWCASE #3

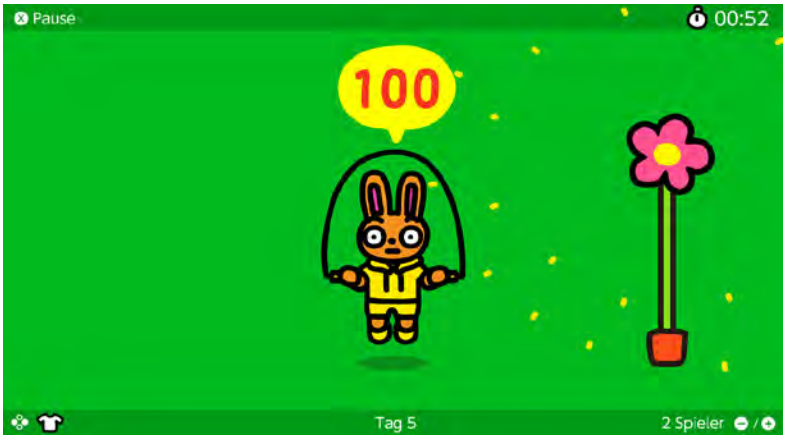
Im bereits dritten Partner Showcase hat Nintendo erneut Switch-Spiele externer Entwickler und Publisher in den Fokus gerückt.

Bereits zum dritten Mal lud Nintendo kürzlich die Zuschauer ein, einer Präsentation ausgewählter Spiele von Drittherstellern für die Switch beizuwohnen. Das Ganze lief unter dem Namen Nintendo Direct Mini – Partner-Showcase September 2020. In rund einer Viertelstunde präsentierte Nintendo insgesamt zwölf Games. Den Anfang machte Monster Hunter Rise, ein brandneuer Teil der Action-Rollenspiel-Reihe, der am 26. März 2021 für die Switch erscheint. Vorbestellungen sind bereits möglich, der Titel erscheint als Standard- sowie Deluxe-Variante. Ein exklusiver Monster-Hunter-Amiibo wird außerdem im My Nintendo Store angeboten. Die Collector's Edition beinhaltet neben dem Spiel einen Code für DLC-Inhalte, einen Magnamalo-Amiibo, einen Kamura-Anstecker sowie ein Stickerset. Im Sommer 2021 erscheint außerdem Monster Hunter Stories 2: Wings of Ruin, ein Spinoff zur Serie, bei dem man einen Monsterreiter spielt und sich mit den bekannten Bestien der Reihe anfreundet. Weitere Infos zum Spiel sollen später folgen, hieß es in der Mini-Direct. Das überraschend erfolgreiche Sportspiel Fitness Boxing bekommt einen Nachfolger namens Fitness Boxing 2: Rhythm & Exercise, das Spiel erscheint am 04. Dezember 2020 für die Switch. Bei verschiedenen Übungen wird zur Musik mit den Joy-Cons trainiert, eine Auswahl an verschiedenen Trainerinnen und Trainern steht zur Verfügung. Das Outfit der eigenen Spielfigur lässt sich individualisieren, außerdem kann man Speicherdaten aus dem Vorgänger übertragen. Weiter ging es mit Disgaea 6: Defiance of Destiny, das Rollenspiel erscheint exklusiv für Switch im Sommer 2021. Ihr übernehmt die Rolle eines Zombies namens Zed, der dank Super-Reinkarnation immer stärker wird, je öfter er stirbt. Das Strategiespiel Empire of Sin, das in der kriminellen Unterwelt von Chicago in den 1920er-Jahren spielt, wird am 01. Dezember für die Switch veröffentlicht. Sniper Elite 4 ist für Winter 2020 angesetzt und vereint Shooter-, Action- und Stealth-Gameplay. The Long Dark erschien direkt im Anschluss an die Direct. Bei dem Survival-Titel müsst ihr in einer ausgedehnten eisigen Wildnis überleben und die Spielwelt erkunden. PGA Tour 2K21 ist bereits länger für Switch erhältlich, am 25. September erschien außerdem eine Cartridge-Version des Sportspiels. Der Dungeon-Crawler Hades wurde direkt im Anschluss an die Mini-Direct released und verschlägt euch in die griechische Mythologie. Balan Wonderworld von Square Enix erscheint im Frühjahr 2021 und lässt euch als Leo und Emma zwölf traumartige Levels erkunden. Das Japano-Rollenspiel Rune Factory 5 kommt nächstes Jahr auf die Switch, Ori and the Will of the Wisps wurde direkt im Anschluss an die Direct veröffentlicht. Das Microsoft-Spiel erscheint in einer Collector's Edition im limitierter Auflag außerdem bei iam8bit.

JUMP ROPE CHALLENGE VERSCHWINDET NICHT

Eigentlich wollte Nintendo das Spiel nur zeitlich begrenzt anbieten. Nun entschied man sich anders.

Mitte Juni veröffentlichte Nintendo überraschend den kostenlosen Titel Jump Rope Challenge für die Nintendo Switch. Dabei handelt es sich um ein kleines Sportspiel, bei dem ihr vor der Konsole Seilspringen nachahmt, was mittels Joy-Cons und verbauter Sensoren von der Switch wahrgenommen und aufgezeichnet wird. Das Spiel soll euch dazu motivieren, Zuhause aktiv zu werden. Entwickelt wurde die Software von einigen motivierten Nintendo-Mitarbeiterinnen und -Mitarbeitern in der Freizeit im Homeoffice. Eigentlich sollte Jump Rope Challenge nach dem 30. September 2020 aus dem eShop verschwinden und nicht länger zum Download angeboten werden. Kurzfristig entschied sich Nintendo aber anders und verkündete per Social Media, dass das Game auf unbestimmte Zeit weiter kostenlos für die Switch erhältlich sein soll.



WARIOS SINNLOS-WISSEN

Völlig durcheinander, einhundertprozentig nerdgeprüft und durch die Bank komplett irrelevant: Wario plaudert aus dem Nähkästchen und verrät, was man sich auf keinen Fall merken sollte!

1401: F-Zero-Fahrer Mr. EAD stellt eine Referenz an Nintendos Entwicklerteam „Nintendo Entertainment Analysis & Development" dar – kurz Nintendo EAD. An seinem Gürtel ist zudem ein Power-Stern befestigt.

1402: Obwohl das erste hierzulande veröffentlichte Fire-Emblem-Spiel tatsächlich nur unter dem Namen Fire Emblem erschien, wird es heutzutage von Nintendo offiziell als Fire Emblem: The Blazing Blade bezeichnet.

1403: In den westlichen Versionen von Kirby 64: The Crystal Shards wurden die Reisbällchen, essbare Heilgegenstände, ausgetauscht und stattdessen zu Sandwiches gemacht.

1404: Mario hat im Laufe der Jahre viele verschiedene Rollen in Spielen übernommen. So auch in der Dr.-Mario-Reihe, in welcher er im Arztkittel Bakterien bekämpft. Shigeru Miyamoto meinte in einem Interview im Jahr 2015 jedoch, dass man sich eher nicht von Dr. Mario behandeln lassen sollte, da sein Doktortitel nicht ganz so offiziell sei.

1405: Metroid: Samus Returns erschien auch in einer limitierten Version, genannt Legacy Edition. Neben dem Spiel findet man darin ein Steelbook in der Optik des Game-Boy-Original-Modules, ein kleines Artbook, eine Soundtrack-CD mit ausgewählten Titeln der gesamten Metroid-Reihe, einen Morph-Ball-Schlüsselanhänger sowie ein goldenes Logo-Abzeichen.

1406: Der offizielle Spieleberater zu Pokémon Rot und Blau enthält einen kuriosen Screenshot. Auf diesem benutzt Glurak eine Attacke namens „Schmerzer". Welche Stärke, welchen Typ oder welche besondere Eigenschaft diese Attacke besitzt? Man weiß es nicht, denn bis heute gibt es diesen Angriff in keinem einzigen Pokémon-Spiel!

1407: Perla und Marina, die beiden Superstars aus Splatoon 2, tragen im Octo-Expansion-DLC andere Outfits als gewöhnlich. Während Perlas Krone und Kette an den Rapper Notorious B.I.G. angelehnt sind, orientiert sich Marinas Kopftuch an Musik-Legende Tupac Shakur.

1408: Der „Gigaleak" von 2020 brachte zahlreiche bis dato gut gehütete Geheimnisse rund um verschiedene Nintendo-Klassiker ans Tageslicht, auch zu Starfox 2 für das SNES. So befand sich zu einem frühen Zeitpunkt der Entwicklung ein weiblicher, menschlicher Charakter im Spiel. Seltsam, da alle anderen Charaktere der Reihe bekanntermaßen Tiere sind.

1409: Das Starter-Pokémon Schiggy besitzt in Super Smash Bros. Ultimate eine geheime Schwäche, welche es wohl den Koopas aus dem Mario-Universum zu verdanken hat. Schafft man es während des Panzerangriffs, bei dem Schiggy über das Kampffeld schlittert, auf seinen Panzer zu springen, so liegt das Taschenmonster für einen kurzen Zeitraum wehrlos zappelnd auf dem Boden.

1410: Die ersten Ideen der Entwickler während der Konzeptionsphase von The Legend of Zelda für das NES verhießen ein gänzlich anderes Erlebnis als jenes, für das die Serie heutzutage bekannt ist. So war der Plan eigentlich, einen Zwei-Spieler-Titel zu kreieren, bei dem man eigene Dungeons erstellt und zusammen erkundet. Im erforscht man letztendlich vorgegebene Dungeons. Immerhin, das Switch-Remake von Link's Awakening bietet einen Dungeon Editor!

GEWINNSPIEL

BAU-SIMULATOR 2+3

Es gibt viel zu tun, packt es an – und gewinnt den Bau-Simulator für Switch!

Der Bau-Simulator erscheint am 23. Oktober 2020 im Doppelpack auf Cartridge im stationären Handel! Darin enthalten sind die Console Edition des Bau-Simulator 2 und Bau-Simulator 3. Das bedeutet für fleißige Handwerker, Fans von schweren Maschinen und Simulationsfreunde: weit mehr als 100 Missionen, bei denen man sich (und das Arbeitsgerät) richtig dreckig machen kann. Im Bau-Simulator 3 dient die fiktive deutsche Stadt Neustein als Setting. Dort errichtet man mit Hilfe von über 50 lizenzierten Fahrzeugen und Baumaschinen ganze Lagerhallen oder Hochhäuser, erledigt Gartenarbeiten oder verlegt Straßen. Im Bau-Simulator 2 hingegen verschlägt es euch nach Nordamerika, wo ebenfalls vielfältige Aufgaben und Original-Fahrzeuge auf die Spielergemeinde warten.

Jetzt kommt ihr ins Spiel: Wir verlosen in Zusammenarbeit mit astragon vier Cartridge-Versionen des Bau-Simulator 2+3 sowie einen ganz besonderen Hauptpreis: Ein Modell eines CAT D8T Bulldozer im Maßstab 1:50 vom Hersteller Diecast Masters! Dazu legen wir eine Cartridge-Ausgabe von Bau-Simulator 2+3 für Switch. Beachtet bitte, dass das detaillierte Modell wegen kleiner Teile nicht für Kinder unter 14 Jahren geeignet ist.

Alles, was ihr tun müsst, ist eine Mail an katharina.pache@computec.de mit dem Betreff „Gewinnspiel Bau-Simulator“ zu senden. Die fünf Glücklichen werden per Zufallsverfahren ausgelost. Einsendeschluss ist Sonntag, der **01. November 2020**. Viel Glück an alle Teilnehmer und danke an astragon für die Preise!

1x
Modell eines CAT D8T Bulldozer + das Spiel

4x
das Spiel

Teilnahmeberechtigt sind alle N-ZONE-Leser mit Ausnahme der Mitarbeiter der Sponsoren und der Computec Media GmbH. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Preise können nicht bar ausgezahlt werden. Alle Teilnehmer des Gewinnspiels erklären sich zudem damit einverstanden, dass ihr Name in der N-ZONE abgedruckt werden kann.

PAULA | Social Media
Event-Nerd

LUKAS | Games Aktuell
SciFi-Nerd

VERONIKA | E-Commerce
CosPlay-Nerd

WILLI | PCGH
Video-Nerd

TANJA | PC Games MMore
MMORPG-Nerd

JOHANNES | N-Zone
Nintendo-Nerd

MATTHIAS | PC Games
Action-Nerd

ALECO | PCGH
VR-Nerd

SASCHA | play⁴, PC Games
Fantasy-Nerd

Folgt uns:

Wir lieben es.

Wir leben es.

- Lieblingsthemen: Gaming. IT. Entertainment.
- Mehr Stories. Mehr Hintergründe. Mehr Herz.
- Gründlicher. Übersichtlicher. Unterhaltsamer.
- Magazine. Apps. Webseiten. Streams. Podcasts. Und mehr.

Computec Media.
Von Nerds für Nerds.

COMPUTEC
MARQUARD MEDIA GROUP

shop.computec.de | Oder in eurem Store nach dem Magazin-Namen suchen:

SUPERHELDEN IN VIDEOSPIELEN

VON DER ERSTEN LIZENZVERGABE BIS HEUTE

Heutzutage ist es nicht außergewöhnlich, wenn ein Superhelden-Lizenzspiel richtig viel Spaß bereitet. Das war aber nicht immer so und der Weg bis dahin war lang, beschwerlich und wurde dominiert von den zwei großen Comic-Imperien: DC und Marvel.

Mit der Erfindung des Comics ist die Welt ein bisschen bunter geworden. Was als schwarz-weiße Comicstrips in Zeitungen begann, entwickelte sich über die Zeit zu einem Massenphänomen. Und aus menschlichen und tierischen Protagonisten entstanden nach und nach die Superhelden. Die übermenschlichen Helden, die heute die Stars vieler beliebter Filme und Videospiele sind, entstammen einem Machtkampf, der seinesgleichen sucht. Durch die Gründung von DC Comics 1934 (als Detective Comics) und Marvel Comics 1939 (damals noch Timely Comics) entstanden zwei Verlagshäuser, die als Rivalen in die Pop-Kultur-Geschichte eingehen würden.

Viele Superhelden und Schurken erblickten durch diesen Machtkampf das Licht der Welt. Erst in Comics, dann auf Sammelkarten und schließlich in Filmen und Videospielen erkämpften sie sich immer mehr Aufmerksamkeit und prägen bis heute ganze Generationen an Fans. Grafikbomben und Triple-AAA-Titel waren für die Gaming-Industrie noch Zukunftsmusik, als Superhelden die Bildfläche betraten. Erst die zaghaften Versuche von Spieleumsetzungen zu Superman (1979) und Spider-Man (1982) legten den Grundstein für heute erfolgreiche Spiele zu den DC- und Marvel-Helden.

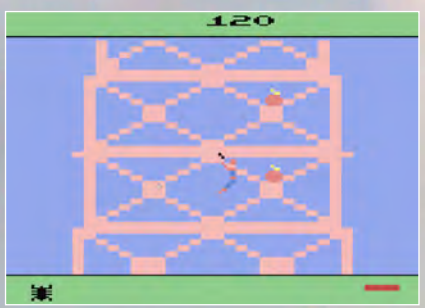
Die 80er-Jahre

Das erste Superman-Spiel und zeitgleich der erste Lizenztitel zum gleichnamigen Film von DC wurde von Atari für die hauseigene Konsole entwickelt. Mit über 20 verschiedenen Hintergründen und einem Röntgenblick, der den nächsten Bildschirm aufdecken konnte, war Superman damals ein sehr umfangreicher Titel. Trotz Faxgeräte-Sounds und einer hanebüchenen Mechanik, bei der man seine Superkräfte durch einen Kuss von Lois Lane regenerieren konnte, wurde das Spiel gefeiert. Doch ganze weitere sechs Jahre sollte es dauern, bis der nächste DC Titel erschien – wieder mit Superman-Lizenz. Doch alle Versuche, an den Erfolg des Helden-Debuts anzuknüpfen, scheiterten grandios. Heute ist man sich allgemein recht einig: Es gibt kein wirklich gutes Superman-Spiel und es wird vermutlich auch nie eines geben. Die göttlichen Fähigkeiten von Clark Kent bieten einfach keine gute Grundlage, auf der spannendes beziehungsweise herausforderndes Gameplay basieren könnte.

In den 80er-Jahren hielt Marvel natürlich nicht die Füße still, sondern verfolgte einen ganz eigenen Ansatz: Quantität über Qualität. Unter dem Publisher Parker Brothers, der als Spielemanufaktur mit Videospielen eigentlich gar nichts zu tun hatte, entstand unter der Einzelregie von Laura Nikolich der erste Marvel-Lizenztitel mit überraschend großem Erfolg. Kurz darauf erschienen drei weitere Marvel-Titel von Adventure International. Die Questprobe-Textadventure-Rei-

Das erste Spiel zu Superman wird wohl auch immer das Beste bleiben. An dessen positive Kritiken kam kein Nachfolger mehr heran.

Marvels Questprobe Hulk war eine von drei Questprobe-Titeln, die prinzipiell spannend, aber unheimlich schwierig zu meistern waren.



Das erste Spider-Man-Spiel wurde von einer Einzelperson entwickelt und überzeugte Marvel, weiter in Games zu investieren.

Howard the Duck war bereits an den Kinokassen eine einzige Enttäuschung. Der Unmut der Fans der Comic-Vorlage verstärkte sich noch, als die grauenvolle Spieleumsetzung erschien.

The Death and Return of Superman war der erste von zwei Versuchen von Blizzard, einen Lizenztitel umzusetzen. Nach mäßigem Erfolg brach das Studio dieses Vorhaben glücklicherweise ab.

Mit Spielen wie Uncanny X-Man baute sich Publisher LJN über die Jahre ein derart schlechtes Renommee auf, dass er bis heute für Lizenzgurken berüchtigt ist – über 20 Jahre nach seiner Schließung.

he sollte sich ursprünglich über zwölf Teile erstrecken, das Studio ging allerdings vorher pleite und die Marvel-Lizenz verpuffte im Wind. Dem schnellen Geld auf den Fersen, verkaufte Marvel weitere Lizenzen an Studios, die vor allem auf Low-Budget-Titel spezialisiert waren. Howard the Duck aus dem Hause Alternative Software war ebenso anspruchslos und langweilig wie die Filmvorlage und bot kaum mehr als zehnminütigen „Spielspaß". Andere Titel wie Captain America in: The Doom Tube of Dr. Megalomann waren zwar keine kompletten Reinfälle, konnten aber nur eingefleischte Marvel-Fans begeistern, die sich wohl mehr für die neuen Geschichten ihrer Helden interessierten als die unausgereiften Spielmechaniken.

Die 90er-Jahre

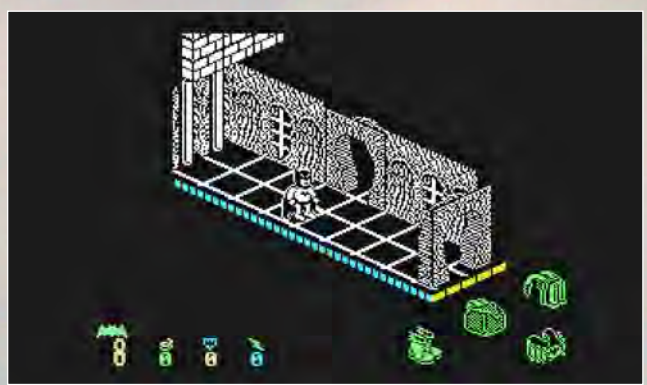
Lange Zeit konnte Marvel von Erfolgen wie jenem von DCs Batman-Reihe nur träumen. Die Rede ist aber nicht etwa von der ab 2009 erschienenen Arkham-Reihe, sondern der Iso-Rätsel-Serie von Publisher Ocean. Fast im Alleingang erdachte Entwicklerlegende Jon Ritman den ersten Teil einer Trilogie, die mit Kritiker-Wertungen jenseits der 90 Prozent einen wahren Hype um den maskierten Fledermausmann auslöste. Die Fortsetzungen entwickelte Ocean mit Erfolg selbst weiter, bevor das konkurrierende Studio Sunsoft sich einen Großteil der DC-Lizenzen unter den Nagel riss.

Nach einigen guten Sunsoft-Batman-Spielen und einem gescheiterten Superman-Versuch 1992 entwickelte sich ein Trend, der für eine wahre Flut an Superheldenspielen sorgte. Denn aus jeder vergebenen Lizenz entstand nicht nur ein Spiel, sondern gleich mehrere Titel unter dem gleichen Namen wurden entwickelt. Der Grund ist die Art und Weise, wie man in den 90ern Spiele portierte. Wo man heute das gleiche Spiel auf mehreren Geräten spielen kann, waren damals völlig verschiedene Spielerfahrungen je nach System nicht die Ausnahme, sondern die Regel. So wurden meist mehrere Studios angestellt, um das Gameplay nicht nur auf einen anderen Programmiercode zu übersetzen, sondern die Titel von Grund auf neu zu interpretieren, teils mit unterschiedlicher Handlung. The Adventures of Batman and Robin (1994) war für die meisten Konsolen ein Beat 'em Up, aber nicht überall war der im Titel genannte Sidekick Robin überhaupt im Spiel enthalten. Auf dem Sega CD handelte es sich bei dem Abenteuer sogar nur um Rennspiel-Sequenzen, unterbrochen von Animationen, angelehnt an die namensgebende Serie. Kaum verwunderlich, dass die Erinnerungen an damalige Titel von Spieler zu Spieler sehr variieren. 1992 entstanden zu Batman Returns nicht weniger als neun Versionen, die eine ganze Palette an unterschiedlichen Wertungen erhielten. Mit dem Verschwinden vieler Konsolen und sich angleichender technischer Leistungen der maßgebenden Geräte nahm dieser Trend ab. Noch bis zum Aufkommen von Smartphones wurde bei Handheld-Umsetzungen oder Handy-Spielen aber ähnlich vorgegangen. Meist wurde hier versucht, mit abgespeckten Mechaniken die primären Varianten der Abenteuer von PC und Konsolen nachzuahmen.

Im Zuge etlicher Lizenztitel-Umsetzungen erblickte bei Weitem nicht nur gute Spielesoftware das Licht der Welt. Und einige Lizenzgurken entstanden unter heutzutage namhaften Studios, die sich für ihre dilettantischen Anfänge inzwischen wohl schämen. Blizzard versuchte sich gleich zweimal an einer DC-Lizenz, konnte mit The Death and Return of Superman (1994) und Justice League Task Force (1995) aber keine Lorbeeren ernten. Immerhin trafen während dieser Intermezzi das beinahe-insolvente Studio Condor und Blizzard aufeinander. Kurzerhand von Blizzard aufgekauft, brachte Condor unter dem Namen Blizzard North 1997 den Erfolgstitel Diablo raus. Auch Rare versuchte sich 1990 an einem Lizenztitel und entwickelte die Game-Boy-Version von The Amazing Spider-Man unter dem berühmt-berüchtigten Publisher LJN, der als einer der schlechtesten Publisher in die Spielegeschichte eingehen sollte.

Die schlechtesten Spiele aller Zeiten?

LJN: Jeder NES-Spieler oder Retro-Fan wird schon einmal von diesem Studio gehört haben. Ob-



Batman aus den 90er-Jahren war ein ebenso großer Erfolg wie die seit 2009 bestehende Arkham-Reihe. Den ersten entwickelte ein Entwickler im Alleingang.

Batman Returns erschien in neun Versionen, die alle sehr unterschiedlich waren. Die SNES-Version blieb vielen Fans dank der hohen Qualität positiv in Erinnerung.

Capcoms X-Men: Children of Atom war der Auftakt für die Marvel-vs.-Capcom-Spiele. Mit einem freischaltbaren Street-Fighter-Charakter durchbrach man mit diesem Titel die Mauern zwischen den Universen.

Die Spieleadaption von Iron Man konnte längst nicht mit ihrer Vorlage mithalten. Trotzdem verkaufte sich das Spiel zum Film nicht schlecht. Doch bereits ab dem zweiten Teil von Iron Man gingen die Verkaufszahlen deutlich zurück.

wohl es seine Spiele nicht inhouse entwickelte, wurde sein Regenbogenlogo bald zum Kennzeichen für miserable Spiele. Realistisch betrachtet waren natürlich nicht alle LJN-Titel schlecht, trotzdem erarbeitete sich das Studio einen miesen Ruf, der bis heute nachhallt. Vom grauenhaften The Uncanny X-Men (1989) über das halbgare Spider-Man: Return of The Sinister Six (1992) bis hin zu Venom/Spider-Man: Separation Anxiety (1995) schienen die wenigsten Spiele unter dieser Marke qualitative Erfolge zu verbuchen. Trotz dieser schlechten Vorzeichen wurde das Studio 1990 von Acclaim gekauft.

Nintendo hatte zu dieser Zeit beschlossen, dass pro Publisher und Jahr nur fünf Spiele für das NES erscheinen dürften, um die Qualität der Spiele zu wahren. Acclaim sah die Chance, dieses Maximum mit einem weiteren Studio elegant zu umgehen und nutzte sie. Acclaim nahm offenbar in Kauf, sich selbst einen schlechten Ruf zu erarbeiten. Zumindest vorerst ließ DC den Publisher aber trotz eines Qualität-Reinfalls nach dem anderen gewähren. Von 1995 bis 1998 erscheinen so drei Spiele unter der Batman-Lizenz. Diese waren nicht nur alle von Acclaim und dem hauseigenen Studio Probe Entertainment, das Acclaim 1995 aufgekauft hatte, sondern bestachen auch durch unterirdische Qualität. Da benötigte man LJN gar nicht mehr – Acclaim löste das Studio 1996 auf. Nach dem miesen Batman und Robin (1998) und einem spielerischen Fantastic-Four-Debakel (1997) war man sich bei DC und Marvel anscheinend einig, dass Superhelden und Acclaim eine schlechte Kombination war und die Studios des Publishers verloren die Rechte, an den verschiedenen Lizenzen zu arbeiten.

Die 90er hielten aber auch sehr Positives bereit: Capcoms X-Men: Children of Atom war ein Kracher an den Arcade-Automaten und legte mit dem freischaltbaren Street-Fighter-Charakter Akum (japanisch „Gouki“) den Grundstein für sämtliche Marvel-vs.-Street-Fighter-Spiele, die da noch kommen sollten. Während sich Marvel mit dieser vielversprechenden Kooperation aus dem Jahrzehnt verabschiedete, brachte Titus Interactive die 90er-DC-Gurken-Parade zu einem krönenden Abschluss. 1999 erschien Superman 64, das bis heute als eines der schlechtesten Spiele der Gaming-Geschichte gilt. Als Superman fliegt man durch Metropolis, was sich durch die unfassbar diffuse Steuerung als echtes Problem entpuppt. Da hilft es auch nicht, dass man ständig durch Ringparcours manövrieren muss. Wer beim Scheitern die schöne Aussicht genießen will, wird ebenso enttäuscht: Ein dichter Kryptonit-Nebel verschleiert die Tatsache, dass auf dem N64 keine ordentliche Weitsicht dargestellt werden konnte und sämtliche Grafiken aus einem Kinderbaukasten zu kommen schienen.

Die 2000er-Jahre

Zeitgleich mit dem neuen Millennium entschied DC, die diversen Lizenzen weitestgehend an große, renommierte Hersteller zu vergeben. Ubisoft und Infogrames (inzwischen umbenannt in Atari) waren in diesem Jahrzehnt die häufigsten Publisher für Lizenztitel unter DC, und auch EA, THQ und SCI Games (später aufgekauft von Square Enix) durften hier mitmischen. Das änderte sich 2006 aber schlagartig: Mit der Gründung von Warner Bros. Interactive Entertainment zwei Jahre zuvor baute sich DCs Mutterkonzern Warner Bros. Home Entertainment seinen eigenen Spiele-Publisher auf und machte sich durch den Kauf vielversprechender Entwicklerstudios unabhängig.

Bereits 2007 übernahm Warner Bros. das Studio Traveller's Tales, das seit 2005 bekannt für seine Lizenztitel im Lego-Gewand ist. Ein Jahr später erblickte Lego Batman: The Videogame das Licht der Welt und heimste ganze Massen an positiven Bewertungen ein. Als das Studio Midway Games ein Jahr nach Release von Mortal Kombat vs. DC Universe Insolvenz anmeldete, kaufte Warner Bros. große Teile des Unternehmens auf – inklusive der Mortal-Kombat-Lizenz. Der Erfolg von Batman: Arkham Asylum des jungen Entwicklerstudios Rocksteady bescherte diesem eine Übernahme durch den inzwischen riesigen Publisher, der Spiele seither nur noch inhouse entwickeln lässt.

Bereits vor dem umstrittenen Fantastic-Four-Film gab es ein Videospiel zu den vier Helden – ein unfassbar mieses Ding.

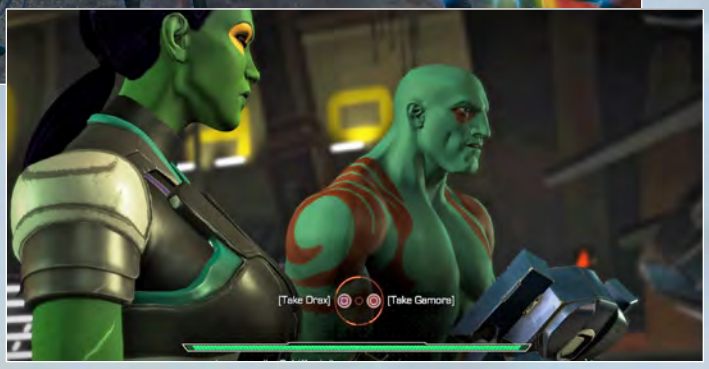
Superman, das für das Nintendo 64 erschien, enttäuschte nicht nur durch die furchtbare Steuerung und miese Spielmechaniken, auch optisch war der Titel grässlich.

Ähnlich wie DC verfolgte man bei Marvel ab den 2000ern die Strategie, die hauseigenen Superheldenlizenzen ausschließlich an große Publisher zu vergeben. Anders als DC setzte Marvel aber auf einen einzelnen Hersteller und schloss einen Vertrag mit Activision über Exklusivrechte an allen Spider-Man- und X-Men-Spielen. Einzige Ausnahme sollte Marvel vs. Capcom sein – diese Rechte verblieben weiterhin bei Capcom.

Der Deal ging auf: Activision publishte einige sehr erfolgreiche Spiele wie die X-Men-Legends-Reihe und mehrere Spider-Man-Titel. Spider-Man aus dem Jahr 2000, von Neversoft entwickelt, griff auf die Engine aus Tony Hawk's Pro Skater zurück und fand viele Fans. Activision beschloss, weitere Spider-Man-Spiele in Zusammenarbeit mit Treyarch zu realisieren. Spider-Man 2 (2004) kam unglaublich gut bei Spielern wie Kritikern an und galt lange Zeit als das beste Spider-Man-Spiel überhaupt; zumindest auf den Konsolen, am PC handelte es sich um ein völlig anderes und nicht ganz so gutes Spiel. Diesem Erfolg folgte jedoch die vielleicht größte Dummheit, die Marvel je begangen hat. Der bis 2009 laufende Vertrag mit Activision wurde bereits 2005 um acht ganze Jahre verlängert – bis 2017. Blöd nur, dass die Erfolgswelle von Activision lange vor Ende des Deals abebbte.

Angesichts von Verkaufskrachern wie Ultimate Alliance und mehreren guten Spider-Man-Titeln schien der Deal mit Activision bis 2010 noch völlig in Ordnung zu sein. Und innerhalb des ersten Exclusive-Jahrzehnts wurden 26 mehr oder weniger gute Activision-Spiele mit Marvel-Lizenz veröffentlicht. Die sechs Spiele des Publishers, die seit 2010 erschienen, waren allerdings nicht nur weitestgehend miserabel, sondern schlicht zu wenige, als dass sich ein Exklusiv-Deal für irgendeine der beiden Parteien gelohnt hätte.

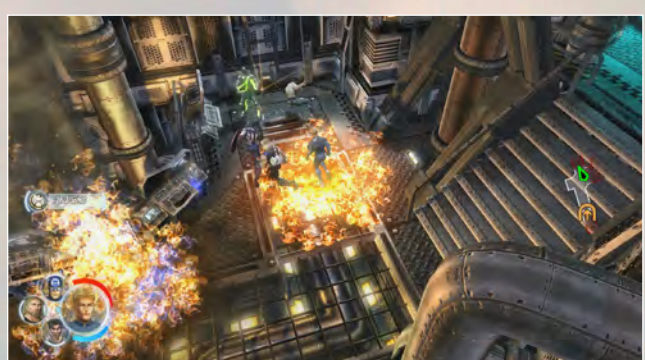
Marvel Heroes war nicht der erste Versuch Marvels, ein MMORPG rauszubringen. Der erste Anlauf, Marvel Universe Online, wurde jedoch frühzeitig eingestampft.



Auch Marvel versuchte sich an Telltale-Spielen. Als das Studio Telltale schließen musste, hatte man allerdings kein Interesse daran, sich um den Verbleib der Lizenz oder potenzielle Spieler zu kümmern.

Große Erfolge feierte Marvel dafür zeitgleich an der Kino-Front: Mit Start des MCU 2008 sollte sich Marvel bis heute zur erfolgreichsten Kino-Franchise überhaupt mausern und wurde für den absehbaren Erfolg bereits 2009 von Disney aufgekauft. Schlappe vier Milliarden Dollar legte der Konzern auf den Tisch, um sich die zukünftigen Erfolge selbst auf die Fahne schreiben zu können. So gut und schön das MCU aber auch ist, so erwies es sich lange als Fluch für Marvels Videospiele, denn ursprünglich sollte jeder Film ein eigenes Spiel erhalten. Entwicklungszeiten von unter einem Jahr manifestierten sich in miesen Titeln wie Iron Man (2008), The Incredible Hulk (2008) und Iron Man 2 (2009) – unausgegorene Steuerung, langweiliges Leveldesign und kümmerlich-kurze Inhalte inklusive. Aus vergangenen „Wir entwickeln mal eben schnell ein Spiel zum Film"-Debakeln wie Men in Black: The Videogame von 1997 hatte man nichts gelernt – und musste man auch nicht. Denn obwohl die Kritiken von Journalisten wie Spielern bescheiden ausfielen, überzeugten die zunächst guten Verkaufszahlen Marvel, dass Filmadaptionen das schnelle Geld verheißen.

Als die Adaptions-Industrie mit Start des MCUs ihren Höhepunkt erreichte, erkannten zunehmend viele Spieler, dass es bei dieser Art von Spielen von Vorteil war, vorsichtig zu sein. So machte das Spiel Iron Man 2 mit 1,4 Millionen Verkäufen über 40 Prozent weniger Umsatz als noch der erste Teil der Reihe mit 2,6 Millionen Verkäufen. Das 2011 zum Film erschienene Spiel Thor: God of Thunder konnte mit rund 400.000 Verkäufen schon längst nicht mehr die Erwartungen erfül-



Marvel Ultimate Alliance bewies, dass Activision als Publisher ein Gespür für gute Lizenzumsetzungen hatte. Leider hielt dieses Gespür nicht lange vor.

Mit Wolf Among Us erschuf Warner Bros. eine gänzlich neue Spiele-IP und konnte gleichzeitig den Spielemarkt für Telltale-Spiele auskundschaften.

Lego Batman war das Produkt der erfolgreichen Übernahme von Traveller's Tales durch Warner Bros. und brachte den Auftakt für viele weitere gute Lego-Superhelden-Spiele.

Auch andere bekannte DC-Helden wie Super-Man und The Flash haben mittlerweile ihren Lego-Auftritt spendiert bekommen.

Lego Marvel Super Heroes erschien gut fünf Jahre nach dem ersten DC-Lego-Titel und wurde von niemand Geringerem als dem Konkurrenten Warner Bros. (also DC) gepublished.

len, die Publisher und Lizenzgeber in das Spiel setzten.

Die 2010er-Jahre

Bei DC ging die Strategie hingegen auf: Warner Bros. Interactive Entertainment stellte sich als brillanter Publisher heraus, der die Stärken seiner Inhouse-Studios zu nutzen wusste und weiß. Mit der Arkham-Serie wurden neue Maßstäbe gesetzt, sowohl was Kampfsystem und Story-Telling, als auch abwechslungsreiches Level- und Bossdesign anbelangt. Titel wie Gotham City Imposters 2012 und Injustice: Gods Among Us (2013) bewiesen, wie vielfältig Spiele im Superhelden-Franchise sein können. Mit weiteren Lego-Titeln zur Batman-Helden-Marke, Kinderspielen wie Scribblenauts Unmasked (2013) und dem MMORPG DC Universe Online (2011) konnte DC etliche Fans abholen, indem es viele Gaming-Genres gleichzeitig bediente. Ein relativ unbekannter Fakt ist zudem, dass DC sich bereits lange vor Batman: The Telltale Series (2016) an Telltale-Spielen ausprobierte, bevor es seine Fledermaus-Mann-Star-Marke auf das junge Studio losließ.

The Wolf Among Us (2013), aus der Fables-Comicreihe mag zwar zum Verlag Vertigo gehören. Dass dieser wiederum von DC gegründet wurde, um eine erwachsene Zielgruppe mit kontroverse Themen anzusprechen, dürfte vielen Gamern unbekannt sein. Mit einem Schlag schaffte es DC so, ein neues Genre zu nutzen und gleichzeitig eine zusätzliche Marke zu etablieren.

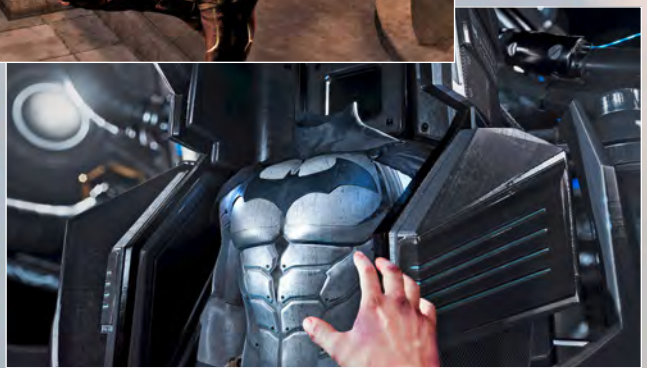
So kreativ-innovative Wege wie Warner Bros. mit DC ging Disney mit Marvel zwar nicht, aber irgendwann folgten doch noch einige Schritte in die richtige Richtung, immer der erfolgreichen Konkurrenz hinterher. Während 2008 die ersten Konzept-Artworks von DC Universe Online erschienen, wurde der erste Marvel-MMORPG-Versuch, Marvel Universe Online, gecancelt. Als dann 2011 das DC-MMORPG erschien, legte Marvel zwar schon zwei Jahre später mit Marvel Heroes nach, dies verblieb im Gegensatz zum Konkurrenzprodukt aber nur wenige Jahre auf dem Markt. 2017, als das Spiel zusätzlich zur PC-Version auf Playstation 4 und Xbox One erschien, stellte Disney die Zusammenarbeit mit dem zuständigen Entwickler Gazillion ein. Das Studio musste daraufhin nicht nur kurzfristig schließen, sondern hinterließ viele unzufriedene Spieler.

2017 erschien auch Marvels erster und letzter Telltale-Titel – Guardians of the Galaxy: The Telltale Series. Doch während DC nach der Insolvenz von Telltale Games dafür sorgte, dass ihre Spiele auf dem Markt blieben und Gamer sie weiterhin kaufen konnten, ließ Marvel die Lizenz und damit sämtliche Kaufoptionen trotz guter Kritiken im Nichts verpuffen. Zudem verzichtete man auf irgendein Statement oder eine Erklärung, die etwas Licht hinter den ausgegrauten Kaufen-Knopf in sämtlichen Online-Stores gebracht hätte. Auch in Bezug auf Lego-Spiele lief man bei Marvel der Konkurrenz bei DC lediglich hinterher. Während das erste Lego Batman bereits 2008 erschien, musste man auf das erste Lego Marvel Super Heroes bis 2013 warten. Und das wurde natürlich von Warner Bros. veröffentlicht!

Die einzige Sparte, die Marvel besetzt und in der DC keinen echten Fuß fassen kann, ist der mobile Markt. Zwischen 2013 und

◆ Mit dem Kauf der Mortal-Kombat-Rechte gründete Warner Bros. ein neues Entwicklerstudio, das diese Lizenz nun mit dem DC-Universum vereinen sollte. Heraus kam Injustice: Gods Among Us.

Mit Batman: Arkham Asylum entstand bei Rocksteady ein derart gutes Spiel, dass Warner Bros. nicht lange fackelte und das Studio aufkaufte.



Mit Batman: Arkham VR erschloss DC den VR-Markt mit einem wunderschönen und spannenden Hochglanz-Titel, der sich sehen lassen kann.

Wie immer zog Marvel auch in Sachen VR hinter DC her und reagierte auf Arkham VR mit Iron Man VR. Der actionreiche Titel erhielt ebenfalls sehr gute Bewertungen.

Mit Spider-Man (2018) schafften Marvel-Spiele den Sprung in das moderne Gaming-Zeitalter. Fast zehn Jahre, nachdem Arkham Asylum eingeschlagen war.

2019 brachte Marvel innerhalb von sechs Jahren mehr als zehn Handy-Spiele auf den Markt, teilweise mit sehr hohen Nutzerzahlen und positiven Kritiken. Spider-Man Unlimited, Marvel: Contest of Champions oder Marvel: Future Fight kamen unglaublich gut an, trotz Freemium-Gameplay und recht einfachen Spielmechaniken. Im Vergleich dazu hat DC zwar schon früh verstanden, wie ein gutes PC- oder Konsolenspiel aussehen muss, bietet mit dem Handyspiel DC Super Hero Girls Blitz aber eine sexistische und verniedlichte Geldfalle für kleine Kinder an, die geradezu beschämend ist für jeden Entwickler, der daran beteiligt war.

Das Hier und Jetzt

Richtig brach das Eis für Marvel erst mit Spider-Man aus dem Jahr 2018 von Publisher Sony, denen seit etlichen Jahren sämtliche Filmrechte an dem Spinnenhelden gehören und die an der öffentlichen Vermarktung des Helden aktiv beteiligt sind. Der Activision-Exklusiv-Lizenz-Bann war seit 2017 gebrochen und so entstand ein wirklich gutes Spiel, das an die Erfolge von Spider-Man 2 aus 2004 erinnert. Der Titel gibt einem wirklich das Gefühl, Spider-Man zu sein. So war Marvel endlich mit einem Spiel dort angekommen, wo Warner Bros. sich bereits 2009 mit Batman: Arkham Asylum breitgemacht hatte.

Auch im VR-Bereich sind beide Comic-Giganten inzwischen hochklassig vertreten. Das recht kurze Batman: Arkham VR von den Machern der Arkham-Reihe besticht mit unglaublich immersivem Gameplay. Marvels Iron Man VR verfolgt 2020 einen ganz ähnlichen, wenn auch actionreicheren Ansatz, der ebenfalls gut ankam.

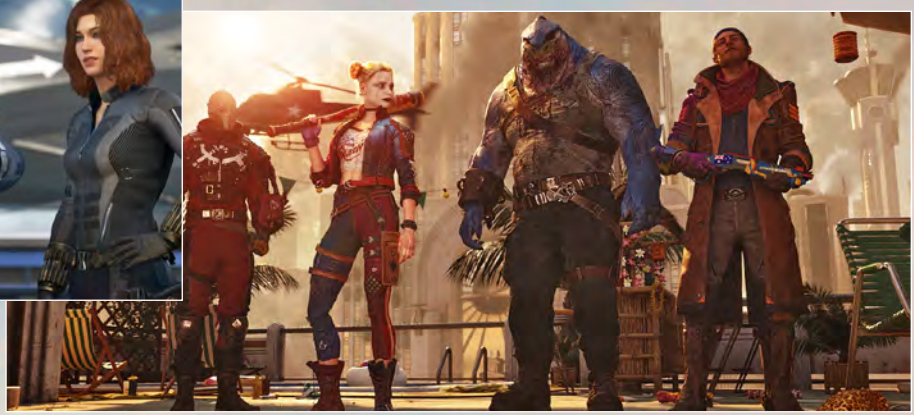
Was Marvel und DC für die Zukunft bereithalten, ist nur in Teilen bekannt. Marvel's Avengers von Square Enix ist kürzlich erschienen und spaltet die Gemüter. Obwohl die verschiedenen Helden sich mit unterschiedlichen Kampfsystemen sehr einzigartig anfühlen, leidet der Titel am sehr repetitivem Leveldesign und der enttäuschenden Live-Komponente. Spider-Man: Miles Morales ist als Quasi-Add-on zu Spider-Man von 2018 ein heißersehnter Titel, der wohl kaum enttäuschen kann, sollten die Entwickler sich an das Erfolgsrezept des Vorgängers halten.

Von DCs neuen Spielen weiß man auch schon einiges. Ende August erschien ein erster Trailer zu Suicide Squad: Kill The Justice League, in welchem man die DC-Bösewichter Deadshot, Harley Quinn, King Shark und Captain Boomerang spielt. Ihr Ziel: Superman. Dieser wird von Brainiac kontrolliert und ist alles andere als der nette Superheld von nebenan, wie man ihn aus Comics, Filmen und Serien kennt. Entwickelt von Rocksteady, erwarten DC-Fans jetzt schon Großes und hoffen, dass die Qualität des neuen Titels an die Arkham-Reihe heranreicht. Gotham Knights der Macher von Batman: Arkham Origins setzt auf das Arkham-Gameplay, aber mehrere Spielfiguren. Hier bekamen wir sogar schon erstes Gameplay zu sehen, bei Justice League gab's nur ein vorgerendertes Filmchen.

Weiter in die Zukunft zu schauen ist natürlich nicht möglich. Schreitet die Entwicklung aber weiter voran wie bisher, kann man damit rechnen, dass Warner Bros.' Spielsparte noch weiter wächst, man innovative neue Ideen realisiert und als Vorbild für Disneys Marvel-Spiele herhält. Durch das generelle Publisher-Outsourcing von Marvel ist die Wahrscheinlichkeit groß, dass damit auch schwankende Qualität einhergeht. Beide großen Comic-Verlage und ihre Mutterkonzerne scheinen jedoch erkannt zu haben, dass der PC- und Konsolenmarkt ein lukratives Feld ist, auf dem es zunehmend auf Qualität statt Quantität ankommt und eine Filmadaption kein grundlegendes Erfolgskonzept ist. Das klingt doch nach rosigen Aussichten für Comic-Fans.

Antonia Dreßler & Lukas Schmid

Marvel's Avengers ist der aktuelle Titel mit Marvel-Lizenz. Eine gute Story täuscht aber nicht über die faden Multiplayer-Elemente hinweg.



Suicide Squad wird nicht nur ein neuer Film, sondern auch ein Videospiel. Der Trailer sieht bereits vielversprechend aus und mit Rocksteady steckt ein begabtes Studio hinter dem Titel.

HYRULE WARRIORS ZEIT DER VERHEERUNG

Nun erfahren wir, was da dereinst in Hyrule passierte, vor 100 Jahren, in der wohl überraschendsten Nintendo-Ankündigung seit langer Zeit!

Viele Monate war es DIE Frage, welche Nintendo-Switch-Besitzer umtrieb: Mit welchem Blockbuster-Spiel würde der Mario-Konzern in diesem Jahr ins Weihnachtsgeschäft gehen, um der starken Konkurrenz in Form der Launches von PS5 und Xbox Series X etwas entgegensetzen zu können? Super Mario Odyssey 2 machte die Gerüchterunde, ein früher als erwartet fertiggestelltes Metroid Prime 4; vor allem aber The Legend of Zelda: Breath of the Wild 2. Das ist ja ganz offiziell angekündigt und dürfte sich angesichts der Tatsache, dass der Vorgänger schon dreieinhalb Jahre auf dem Buckel hat, auch schon in einem relativ weit fortgeschrittenen Zustand befinden. Nun, mag gut sein, dass das Abenteuer tatsächlich schon nah ist, das Weihnachtsgeschäft wird aber trotzdem von einem anderen Titel getragen, den wohl wirklich niemand auf dem Radar hatte. Ja, es ist Zelda, ja, sogar Breath of the Wild, aber alles andere als ein klassischer Serienableger und definitiv nicht die Fortsetzung, welche die Geschichte des Erstlings fortschreibt. Stattdessen führt uns Hyrule Warriors: Zeit der Verheerung in actionreichen Gefechten in die Vergangenheit!

Das komplizierte Verhältnis zwischen Link und dem arroganten Revali prägte die Momente, in denen sie miteinander zu tun hatten – das wird wohl erneut so sein.

Die Verheerung Ganon sorgt auch 100 Jahre vor Breath of the Wild schon für Chaos. Wir werden sehen, wie das personifizierte Böse sich Hyrule Untertan macht.

Musō. Gesundheit!

Hyrule Warriors, da klingelt's natürlich: Das auf der Wii U gestartete und später in erweiterten Fassungen auf 3DS und auch Switch portierte Spiel überraschte dereinst durch die Mischung aus der Zelda-Lizenz mit dem Gameplay der Dynasty-Warriors-Reihe. In diesen als Musō-Games bezeichneten Titeln geht es vor allem um eines – Action! Auf ausladenden Maps rennen wir als übermächtiger Heroe herum, zerlegen Kanonenfutter-Widersacher in Hundertschaften und machen nur bei stärkeren Feinden und Bossen auch mal halt. Unsere Aufgabe ist es, das Schlachtfeld zu säubern und die diversen Hauptmänner auszuschalten; in der Hauptserie Dynasty Warriors in einer mystisch überzeichneten Version des klassischen China, in Hyrule Warriors eben in der Welt von Zelda, Link und Co. Was Hyrule Warriors von der Ausgangsreihe zudem unterschied, war eine extrem intensive Einbindung von Zelda-Elementen nicht nur auf optischer Ebene, sondern auch in zahlreichen Gameplay-Bereichen. Das reichte von Herzteilen über Spezialattacken, eine NES-Zelda-Map voller Missionen und noch viel mehr. Hinzu kamen dutzende Figuren aus der langen Zelda-Geschichte plus eine Handvoll neu erfundener Recken, die wir allesamt spielen konnten. All das war eingebunden in eine Geschichte, welche die verschiedenen Zelda-Titel und -Timelines wild verwob, plump erklärt durch sich vermengende Dimensionen. Das war natürlich erzählerisch kein Meisterstück, darum ging es aber auch gar nicht. Stattdessen sollte einfach die alteingesessene Action-Adventure-Reihe zelebriert werden. All das kam bei Kritikern und Spielern toll an, weswegen eine Fortsetzung an und für sich logisch erschien. Was Zeit der Verheerung nun macht, folgt aber doch einem ziemlich anderen Ansatz. Klar, am Gameplay wird nicht viel gerüttelt, da gibt's erneut Musō mit Zelda-Elementen. Bezüglich der Handlung wird aber nicht Hyrule Warriors fortgesetzt, stattdessen geht es nun in einer von Nintendo sanktionierten, offiziellen Vorgeschichte in die Vergangenheit Breath of the Wilds.

Was damals geschah

100 Jahre vor den Ereignissen des Switch-Action-Adventures erleben wir dort nun mit, wie es zum Untergang Hyrules kam. Klar, grob umrissen wissen wir das schon, die Zwischensequenzen in Breath of the Wild beschränkten sich ja primär auf Rückblenden. Nun wird aber eben deutlich direkter erzählt, und aus verschiedenen Perspektiven. So viele spielbare Figuren wie im ersten Hyrule Warriors darf man sich durch die Beschränkung auf nur einen Zelda-Teil wohl nicht erwarten, trotzdem werden wir erneut in die Haut unterschiedlicher Heroen schlüpfen können. Bisher wurden sieben Figuren offiziell bestätigt und auch schon in Aktion gezeigt. Neben Link selbst sind dies Prinzessin Zelda, die vier auserkorenen Recken Hyrules, also Zora Mipha, Gerudo Urbosa, Orni Revali und Gorone Daruk, sowie zu guter Letzt Impa. Die Shieka-Kriegerin trafen wir in Breath of the Wild als uralte Frau an, nun, als junge Dame, gleicht sie stark ihrer Enkelin Paya. Mit ihnen begeben wir uns auf großen Maps in die Schlachten, wobei wir meistens frei zwischen drei verschiedenen Figuren wählen können. Das bedeutet also, dass wir uns auch strategisch aufstellen können, um möglichst effektiv die an uns gestellten Aufgaben in Angriff zu nehmen. Figuren, die gerade nicht genutzt werden, agieren selbstständig, wer will, wird sich aber auch lokal einen weiteren Mitstreiter an die Seite holen können. Dann dürften sich die Missionen noch angenehmer absolvieren lassen. Wer übrigens gehofft hatte, dass Zeit der Verheerung wie auch Breath of the Wild ein Open-World-Spiel werden würde, den müssen wir enttäuschen. Zwar erwarten uns zahlreiche ikonische Areale aus Hyrule, die noch zudem ziemlich weitläufig aussehen, sie alle werden aber über fest abgesteckte Grenzen verfügen. Elemente in der Ferne sind also anders als im Hauptspiel nicht Ziele, die man erreichen kann, sondern lediglich schöne Kulisse. Wie viele verschiedene Levels es schlussendlich geben wird, entscheidet natürlich darüber, wie viel von Hyrule wir zu sehen bekommen werden.

Die Recken Hyrules sind in Breath of the Wild schon lange tot. In Zeit der Verheerung sind sie spielbar – werden wir ihr Dahinscheiden etwa miterleben?

Die verschiedenen Waffen und Angriffe, die wir benutzen können, sind teilweise aus Breath of the Wild entliehen. Hier nutzt Zelda das Stasis-Modul.

Wie es sich für ein Musō-Spiel gehört, werden wir gegen dutzende Feinde gleichzeitig unsere Waffen schwingen können.

Link und Mipha verbindet eine tiefe Beziehung, die zumindest von Miphas Seite aus über Freundschaft hinausgeht. Ob dieser Umstand für die Story wichtig sein wird?

Goronenchef Daruk ist der Mann fürs Grobe und kann richtig draufhauen. Die sehr verschiedenen spielbaren Figuren sollten für Abwechslungsreichtum sorgen.

Zurück in Hyrule

Übrigens wurden die Gebiete nicht einfach übernommen, sondern neu entwickelt. Das merkt man etwa an leichten Distanzunterschieden und anderen Details. Trotzdem wurde darauf geachtet, so nah dran an der Vorlage zu sein, um keine Fans zu vergällen – natürlich mit einem großen Unterschied: Da die Zerstörung durch Ganons Schergen zur Zeit des Abenteuers noch nicht stattgefunden hat, erleben wir viele Lokalitäten, die wir nur als Ruinen kennen, in ihrer vollen Blüte. Freut euch also etwa auf eine unzerstörte Stadt Hyrule, Dörfer, die in Breath of the Wild verlassen und niedergebrannt sind, und andere Orte, die man teilweise wohl kaum noch wiedererkennen wird. Ebenfalls spannend: Teile der Levels werden offenbar zerstörbar sein. Wir reden hier nicht davon, dass es möglich sein wird, komplette Gebäude niederzureißen oder Berge zu vaporisieren. Im bisher gezeigten Material sieht man aber zum Beispiel, wie Link einen Moblin-Bau in Schutt und Asche zerlegt und aus Versehen mit einem offenbar sehr mächtigen Schwertstreich einen Baum fällt.

Exklusiv für Vorbesteller gibt's gratis einen Schopflöffel als Waffe, mit der Link sich in die Schlacht um die Zukunft Hyrules begeben kann. Warum? Warum nicht!

Wächter-Winzling

Was abseits der Kämpfe passiert, wie das Menü aussieht, welche Spielmodi neben der Kampagne es geben wird – zu all dem gibt es derzeit noch keine Infos. Zum Gameplay selbst wissen wir aber immerhin schon einiges, und wir wissen, dass wir auch abseits unserer Mit-Helden nicht alleine unterwegs sein werden: Offenbar schon sehr früh schließt sich Link eine Mini-Version der roboterartigen Wächter an, die nach einer Infektion durch Ganon Hyrule verwüsten. Den Winzling hat dieses Schicksal ganz offensichtlich nicht ereilt und er rennt uns stets ungeschickt stolpernd, piepsend und übermotiviert hinterher – sehr putzig und dass er in Punkto Aussehen und Geräuschen stark an R2D2 oder BB-8 aus Star Wars erinnert, ist definitiv kein Zufall. Welchen Zweck hat der Kleinling? Das ist noch nicht klar. Zumindest im bisher gezeigten Material hat sich die Theorie vieler Beobachter, dass er an des stummen Links statt mit anderen NPCs kommunizieren würde, nicht bestätigt. Auch greift er offenbar nicht in das Kampfgeschehen ein und lässt sich auch nicht von uns befehligen. Es bleibt also abzuwarten, ob ihm noch eine andere, bisher nicht enthüllte Rolle zukommt außer knuddelig zu sein. Wer weiß, vielleicht wird er ja im Koop-Modus wichtig? Möglicherweise kann man dann nicht nur mit den normalen Kämpfern, sondern auch mit dem Wächter durch die Gegend huschen, etwa, um einfach Objekte auf den Maps zu markieren und Feindeslager auszukundschaften. Das ist aber freilich alles nur Spekulation.

Die glorreichen Sieben

Was passiert, wenn wir mit Link, Zelda, Impa und den Recken loslegen, ist auf jeden Fall schon klar und sogar zu ihren spezifischen Talenten gibt es schon zahlreiche Informationen. Link kommt natürlich die wichtigste Rolle zu, ist er doch der (zukünftige) Held der Wildnis und seit jeher Protagonist der Zelda-Reihe. Er greift mit seinen Waffen an, wobei ihm wie im Hauptspiel unterschiedliche Geräte mit verschiedenen Eigenschaft zur Wahl stehen. Das Schwert etwa ist moderat schnell und effizient, mit einem Speer ist er besonders flink, sticht aber nicht ganz so stark zu. Tja, und was die Schöpfkelle macht (siehe Bild links), das werden wir wohl bald erfahren. Auch seine Klamotten können wir ändern, sobald wir neue Kleidung freigeschaltet haben. Sind wir zu Beginn in der klassischen Rüstung der Soldaten Hyrules unterwegs, werden wir später bestimmt auch in manche der deutlich abgefahreneren Kostüme schlüpfen können, die man auch schon in Breath of the Wild tragen konnte. Auch die anderen Figuren werden natürlich mit unterschiedlichen Gewändern und Ausrüstungsstücken ausgestattet werden können, hier wurde aber bisher noch nichts gezeigt. Prinzipiell greifen auch alle Figuren ähnlich an, wenn es um die Standardattacken geht, nur, dass diese natürlich bei jedem Recken anders aussehen. Wilder wird es dann schon bei den sogenannten Character Actions, die jedem Helden eigen sind. Link greift hierbei zum Bogen und schießt in schneller Abfolge Pfeile in die wehrlosen Leiber seiner

In Zeit der Verheerung werden wir Hyrule so zu Gesicht bekommen, wie wir es in Breath of the Wild nur in kurzen Videos sahen, nämlich in voller Blüte vor seiner Zerstörung.

Widersacher. Schön: Auch die Zeitlupe-Funktion steht ihm (und in anderen Situationen auch den anderen Figuren) hier zur Verfügung, dann können die Pfeile ganz besonders gezielt eingesetzt werden. Impa kann Siegel auf ihren Feinden platzieren. Je nachdem, wie viele davon sie angebracht hat, kann sie mehr oder weniger Klone ihrer selbst erzeugen, die dann gemeinsam mit ihr angreifen. Das ist sowohl praktisch, wenn viele Gegner auf einen einstürmen, als auch dann, wenn man einen größeren Bösewicht möglichst rasch in die Knie zwingen will. Daruk verfügt unter anderem über den magischen Schild, den Link auch im Hauptspiel nutzen kann, sobald er ihn von dem Goronenkrieger überreicht bekommen hat. Diese schimmernde Barriere schützt Daruk aber nicht nur, sondern kann auch offensiv genutzt werden, indem man auf einen Schlag ihre Energie entlädt und auf Feinde lenkt. Genauere Eindrücke zu den Fähigkeiten der weiteren bisher bestätigten Figuren stehen noch aus, wie schon im ersten Hyrule Warriors werden diese hoffentlich dafür sorgen, dass es wirklich einen Unterschied macht, mit wem man Ganons Schergen entgegentritt.

Das magische Smartphone

Allen Helden gemein ist, dass sie Zugriff auf den Shieka-Stein samt Modulen aus Breath of the Wild haben, ein magisches Tablet, mit dem verschiedene Zauber gewirkt werden können. Das ergibt in Sachen Lore keinen Sinn, da Link eigentlich erst nach seinem hundertjährigen Schlummer erstmals die Kräfte des Steins erweckt. Die Entwickler versprechen aber, dass es eine Erklärung für diesen Umstand geben wird. Jedenfalls ist der Effekt der Module, obschon es bei jeder der Figuren dieselbe Auswahl ist, völlig unterschiedlich. Bei Link entsprechen die Wirkungsweisen dem, was man bereits kennt. Mit Bomben kann er für explosive Überraschungen sorgen, Magnet lässt ihn metallische Objekte anheben und Feinde damit angreifen, Stasis friert Feinde ein, Cryo lässt eine Eissäule aus dem Boden fahren, die ihn nach oben befördert (in Verbindung mit seinem Segeltuch kann er dieses Modul sogar als eine Art Sprungbrett benutzen und dann fröhlich dahingleiten!). Bei Impa hingegen wirken die Bomben wie ein Feuerwerk, mit Magnet zieht sie Metall an und fertig daraus kurzerhand ein riesiges Schwert, mit dem sie zuschlagen kann und Cryo wirkt ganz besonders kreativ: Sie setzt sich kurzerhand auf den Eisblock und fährt dann rasant auf ihm durch die Gegend. Möglicherweise ist dies das Gegenstück zu Links Schild-Surfen, mit dem er sehr effizient durch Feindeshorden breschen kann.

Wir sind gespannt, wie sklavisch sich die Macher an die angedeuteten Ereignisse rund um den Untergang Hyrules halten werden.

Urbosa ist die Anführerin der Gerudo-Kriegerinnen aus der Wüste und der Königsfamilie treu verbunden. Auch sie wird, wie die anderen Recken, natürlich spielbar sein.

Elementar, my dear Link

Den Einsatz der Module bei den weiteren Figuren haben wir bisher nur in sehr kurzen Schnipseln und Screenshots zu Gesicht bekommen, doch auch hier erwarten wir uns spannende, eigenständige Varianten. Generell haben wir bisher vor allem Link und Impa beim Kämpfen zusehen dürfen, zudem Daruk, dessen Spezialfähigkeiten aber weniger in den Mittelpunkt gerückt wurden, immerhin wissen wir, dass er sich wie dereinst Goronen-Link in Majora's Mask zusammenrollen und dann über die Prärie rasen kann und eine Affinität für Angriffe mit Lava hat. Anders als Link kann er durch seine Körpermasse und Größe zudem auch eigentlich zweihändige Schwerter einhändig nutzen. Offenbar wird es so sein, dass in der Kampagne vorgegeben ist, mit welchen Helden wir auf dem Schlachtfeld unterwegs sind. Wir nehmen an, dass wir später, wenn wir eine Mission wiederholt angehen, werden frei wählen können. Abseits davon, mit wem wir kämpfen und über welche Vor- und Nachteile wir dadurch verfügen, gilt es freilich auch noch andere Dinge zu beachten. Wir haben ja schon erwähnt, dass neben den Kanonenfutter-Feinden Musō-typisch auch stärkere Varianten auf uns warten, die erledigt werden müssen, um die Missionen abzuschließen. Das können ganz einfach größere Moblins sein, aber auch die bekannten Elementarmagier oder sogar neue Widersacher wie ein Feuer-Moblin. Nicht nur halten diese Quasi-Zwischenbosse mehr aus, sie verfügen zusätzlich zu ihrer Lebensanzeige auch noch über eine Art Ausdauerbalken, der erst geleert werden muss, um richtig gegen sie vorgehen zu können. Dafür sind vor allem unsere Character Actions notwendig, mit denen große Teile der Leiste auf einmal entfernt werden können. Unsere Spezialattacken-Leiste füllen wir übrigens mittels normaler Angriffe auf. Haben wir die Ausdauer eines Feindes auf null gesenkt, so haben wir durch eine besonders starke Attacke danach übrigens die Möglichkeit, ihn auf einen Schlag zu erledigen – sehr befriedigend! Zusätzlich gilt es in diesen Gefechten, Elementarschwächen zu beachten, ein Feuer-Gegner reagiert empfindlich auf Wasser, ein Wasser-Bösewicht auf Blitz und so weiter. Um hier effektiv zu sein, nutzen wir entweder entsprechende Fähigkeiten der Figuren, oder aber wir greifen auf von besiegten Widersachern erhaltene, temporäre Items zurück. Mit einem Feuer-, Wasser- oder Eisstab im Gepäck etwa kann man schon deutlich optimistischer an so manche potenziell herausfordernde Auseinandersetzung herangehen und anschließend für jede Menge Chaos am Schlachtfeld sorgen!

Jeder Kämpfer verfügt über Spezialattacken, die thematisch zu ihm passen. Zora Mipha greift freilich mittels Wasserkraft an.

Schon im ersten Hyrule Warriors gab es Zwischensequenzen zuhauf. Wir hoffen somit auf eine episch erzählte und toll präsentierte Geschichte für das Sequel.

Grafisch wirkt Hyrule Warriors: Zeit der Verheerung Breath of the Wild wie aus dem Gesicht geschnitten. Kein Wunder, die Macher durften dieselbe Engine nutzen.

Sammelwahn

Während wir diese Items nur benutzen, sie aber nicht sonst wie einsetzen oder gar upgraden können, steht uns diese Option bei unseren festen Ausrüstungsgegenständen sehr wohl offen. Während der Schlachten sammeln wir allerlei Materialien. Einige davon, etwa Äpfel, benutzen wir direkt vor Ort, um unsere Lebensenergie zu regenerieren. Andere behalten wir über die Missionen hinaus und können sie zwischen den Kämpfen eben nutzen, um Schwert, Schild, Rüstung und Co. zu verbessern. In welchem Ausmaß, das muss sich noch zeigen, mit Blick auf das erste Hyrule Warriors erwarten wir uns hier aber eine ordentliche Portion Individualisierungsoptionen. Spannend zu sehen sein wird, ob wir auch in Breath-of-the-Wild-Manier mit Ressourcen kochen können, etwa um besonders potente Heilmittel zu erschaffen.

Von den Besten lernen

Überhaupt steht noch nicht fest, wie viele Zelda-Gameplay-Elemente es in den Titel schaffen werden und ob der Ansatz somit mit dem ersten Hyrule Warriors vergleichbar ist. Herzteile gibt es erneut, das ist klar, aber Breath of the Wild stellte so viele Serien-Konventionen auf den Kopf, dass so manche Idee aus dem ersten Crossover hier fast wie ein Fremdkörper wirken würde. Offensichtlich ist auf jeden Fall, wie ungemein ähnlich sich Breath of the Wild und Zeit der Verheerung sehen. Das liegt daran, dass die Entwickler tatsächlich dieselbe Engine nutzten, zudem war das Haupt-Zelda-Team stark in so gut wie jeden Prozess während der Entstehung des Spiels eingebunden. Dass die Dynasty-Warriors-Macher hier Schindluder betreiben, davor muss sich also niemand fürchten. Zumindest grafisch kann sich das Ergebnis definitiv sehen lassen. Wohl auch dadurch, dass Zeit der Verheerung eben kein Open-World-Spiel ist, sondern mit fest abgesteckten Levels arbeitet, wirken die Umgebungen auf dem bisher gezeigten Material sogar noch einen Zacken hübscher als im Hauptspiel. Wir hoffen darauf, dass das Geschehen auch konstant ruckelfrei läuft. Bisher wirkt's zwar so, die diversen Musō-Games neigen aber gerne mal zu recht drastischen Framerate-Einbrüchen. Gespannt sind wir zudem schon auf die Musik. Bestätigt wurde bereits, dass viele der Stücke aus Breath of the Wild erneut zu hören sein werden, teilweise neu arrangiert. Allerdings merkten die Entwickler an, dass es auch völlig neue Lieder zu hören geben wird. Ob hierfür Zelda-Komponist Kōji Kondō gewonnen werden konnte? Oder bekommen wir gar Zelda-Musik aus einer neuen Feder zu hören? Es bleibt spannend!

Spiel's noch mal, Link

Lange müssen wir auf die Antworten auf alle unsere Fragen rund um Hyrule Warriors: Zeit der Verheerung nicht mehr warten, denn schon in einem knappen Monat erscheint das Abenteuer für die Switch. Abseits des neuen Gameplay-Ansatzes ist es auf jeden Fall ein tolles Gefühl, zu wissen, dass wir schon bald wieder in die magische Welt des nach wie vor vielleicht besten Spiels für die Nintendo-Konsole zurückkehren werden können. **Lukas Schmid**

MEINUNG
Lukas Schmid

Nun, da es existiert, ist das Spiel die logischste Entwicklung, die man sich vorstellen kann!

Da warten wir alle darauf, dass Zelda: Breath of the Wild 2 für das Weihnachtsgeschäft 2020 bestätigt wird, und dann kommt Nintendo mit dieser wirklich völlig unerwarteten Überraschung um die Ecke! Gut, bis zum Sequel dauert's also doch noch eine Weile, aber mit diesem Prequel kann ich mich auch sehr gut anfreunden. Als ich über die erste Überraschungsphase hinaus war, fragte ich mich zuerst einmal, warum ich und auch der Rest der Welt nicht zumindest die Möglichkeit einer solchen Entwicklung in Betracht gezogen hatten. Dass Hyrule Warriors irgendwann fortgesetzt würde, war angesichts des großen Erfolges des Titels fast sicher, und die Vorgeschichte Breath of the Wilds samt gewaltigen Schlachten an den verschiedenen Orten Hyrules schrie ja seit jeher geradezu nach einer Musō-Verwurstung. Gespannt bin ich, ob es die Macher hinbekommen, die Geschichte ohne allzu große Logik-Fehler zu erzählen, die den Ereignissen aus den Rückblenden in Breath of the Wild widersprechen. Außerdem hoffe ich, dass hier noch mehr Zelda-Elemente verwurstet werden, als es im sehr guten Hyrule Warriors schon der Fall war. Rumrennen und Gegnerhorden zerstören macht Spaß, aber je mehr Zelda drinsteckt, desto besser!

INFOS

Termin:	20. November 2020
Genre:	Action
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Koei Tecmo

Die Titanen sind eigentlich riesige Waffen, dienten bisher aber nur als Dungeons. Ob wir sie wohl selbst werden steuern können?

SUPER MARIO 3D WORLD & BOWSER'S FURY

Spiel's noch mal, Mario! 3D World erlebt auf der Switch einen zweiten Frühling und hat einen mysteriösen neuen Inhalt im Gepäck.

Was ist Bowser's Fury? Trotz all der Eindrücke in der Super-Mario-Direct von Anfang September, trotz Ankündigungen wie Super Mario Bros. 35 und Super Mario 3D All-Stars, blieb vor allem diese Frage in den Köpfen der Fans hängen. Der (endlich bestätigte!) Switch-Port des Wii-U-Hüpf-Meisterwerks Super Mario 3D World kommt nämlich mit einem Zusatzmodus mit ebenjenem Namen daher, der sich sogar im nun nicht mehr allzu griffigen Titel des Spiels niederschlägt. Was wissen wir bisher über Bowser's Fury? Nun, im Grunde genau das, was die paar Sekunden aus den ersten Trailer zeigen und kein bisschen mehr. Dort sehen wir Mario in seinem aus dem Hauptspiel bekannten Katzenkostüm sitzen, inmitten einer verregneten Landschaft und mit Blick auf eine seltsame, geschwärzte Katzenstatue. Auffällig: Das Katzenmotiv wird hier generell geradezu zelebriert, Bäume, Wolken, Reliefs auf Wänden, alles kommt mit spitzen Öhrchen daher. Spannender ist aber die Tatsache, dass das Gebiet, in dem wir uns befinden, ziemlich offen wirkt. Bedenkend, dass 3D World eigentlich ein sehr linearer Spaß ist, stellt sich die Frage, ob die Entwickler sich für den Neo-Modus an Super Mario Odyssey orientiert haben und eine semi-offene Welt bieten. Was es zudem wohl mit den Leuchttürmen auf sich hat, die überall herumstehen? Um zu ihnen zu gelangen, muss man sich offensichtlich durch relativ klassisch anmutende Sprungabschnitte kämpfen. Müssen wir die Türme aktivieren, um die geschwärzte Statue betreten zu können? Gelangen wir durch die Türme in die eigentlichen Levels, handelt es sich bei dem Areal aus dem Trailer also um eine erforschbare Hub World à la Mario 64? Da das Ding Bowser's Fury heißt: Werden wir gar in der Rolle des Koopa-Königs durch die Gegend wüten können? Fragen über Fragen!

Eine düstere Grundstimmung, starker Regen, eine mysteriöse, geschwärzte Katzenstatue – der erste Mini-Teaser zu Bowser's Fury wirft massenhaft Fragen auf.

Wirklich gut gelungen sind die diversen Bosskämpfe. Dankenswerterweise geht es nicht nur gegen die Koopa-Schergen, sondern auch kreativere Gesellen zur Sache.

Das Katzenthema zieht das Hauptspiel konsequent durch. Alle unsere Figuren lassen sich in Katzenkostüme kleiden, sogar Bowser kommt mit Miau-Klamotten daher.

Anders als Super Mario 3D Land für den Nintendo 3DS bietet 3D World auch ein paar etwas weitläufigere Levels. Linear geht es aber auch in diesen Welten zu.

Play it like it's 2013

Weniger Fragen stellen sich uns bezüglich des eigentlichen Super Mario 3D World. Das war schon auf der Wii U ein toll gemachter Hüpfspaß, der wie erwähnt eine andere, linearere Herangehensweise bot als die eher auf Erkundung ausgelegten Titel 64, Sunshine, Galaxy 1+2 und Odyssey. Anstatt Sterne, Monde oder was auch immer zu sammeln, um ein Level abzuschließen, müssen wir hier wie in den 2D-Hüpfern sowie im Quasi-Vorgänger Super Mario 3D Land für den Nintendo 3DS einfach zur Flagge am Ende der jeweiligen Welt gelangen. Somit existieren auch deutlich mehr klassische Hüpf-Herausforderungen als in den anderen 3D-Ausflügen des pummeligen Klempners. Gerade in den finalen Levels wird man hier nicht geschont – wir erinnern uns mit Schaudern an die unzähligen Stunden, die wir benötigten, um die allerletzte Welt abzuschließen, und mit Freude an das Gefühl, als es uns dereinst endlich gelang. Das heißt übrigens nicht, dass es überhaupt nichts zu sammeln gibt, etwa Stempel und grüne Sterne, diese Objekte sind aber rein optional. Wir fragen uns aber, welchen Zweck die Stempel im Port haben werden. In der Urfassung konnten wir sie nutzen, um unsere Posts im Konsolen-internen sozialen Netzwerk, dem Miiverse, zu verschönern. Da Nintendo dem Miiverse inzwischen den Stecker gezogen hat, muss man sich wohl einen anderen Nutzen für die Dinger gesucht haben. Übrigens muss Mario auf seiner Pilzkönigreich-Reise nicht alleine ran, an seiner Seite begeben sich Luigi, Toad und Prinzessin Peach höchstselbst ins Abenteuer. Diesmal müssen wir die royale Dame nämlich nicht befreien, weil – ach, machen wir uns nichts vor, die Geschichte ist freilich völlig nebensächlich. Eine weitere, freischaltbare Figur gibt es übrigens auch, die wollen wir an dieser Stelle aber für Erstspieler nicht spoilern. Ob im Switch-Port wohl noch weitere Recken hinzugefügt wurden? Das muss sich zeigen. Andere Neuerungen und Verbesserungen sind hingegen schon bekannt. Der Vierspieler-Multiplayer – ja, die verschiedenen Spielfiguren gibt es nicht ohne Grund – ist nun zum Glück auch online verfügbar. Außerdem bewegen sich alle Helden gut um ein Drittel schneller als im Original, generell haben die Entwickler das Spieltempo offenbar etwas nach oben geschraubt. So können wir nun eine Art Hechtsprung ausführen, auch dann, wenn wir kein Katzen-Kostüm tragen, um unserer Rolle dadurch deutlich mehr Schwung zu verleihen. Als weitere Anpassung scheinen wir mehr Kontrolle über die Kamera zu haben als zuvor. Auf der Wii U ließ sich der Winkel manchmal nur geringfügig, oft genug gar nicht anpassen. Auf der Switch werden wir dem ersten Gameplay-Material nach deutlich mehr Einfluss auf den Bildausschnitt nehmen können.

Mehr Mario!

Viele (hoffentlich) sinnvolle Anpassungen also, ein komplett neuer Modus und all die Qualitäten, die man von Super Mario 3D World kennt – klingt klasse! Mario-Fans mit einer Switch haben es derzeit definitiv sehr gut. **Lukas Schmid**

MEINUNG
Lukas Schmid

Es ist natürlich schön, 3D World noch einmal spielen zu können, vor allem bin ich aber auf Bowser's Fury gespannt.

So geheimniskrämerisch kenne ich Nintendo sonst gar nicht! Meistens, wenn der Mario-Konzern ein Spiel ankündigt, dann ist auch relativ klar, was einen erwartet. Ausgerechnet bei einem Wii-U-Remaster ist das nun nicht der Fall. Klar, beim Hauptspiel gibt's keine Überraschungen, das wird bis auf kleine Anpassungen dasselbe sein wie dereinst auf Nintendos glückloser Tablet-Konsole. Beim Zusatzmodus Bowser's Fury hingegen kann ich mir überhaupt nicht zusammenreimen, was genau das werden soll. Ist's einfach nur eine Handvoll neuer Levels? Können wir etwa in Bowsers schuppige Haut schlüpfen und in seiner Gestalt für Pilzkönigreich-Chaos sorgen? Erwartet uns gar eine Art Mini-Open-World, so wie es der erste Teaser vermuten lässt? Ich bin unheimlich gespannt! Aber egal, ob das jetzt was Großes wird oder schlussendlich doch nur ein netter Zusatz, ich freue mich schon richtig darauf, Super Mario 3D World noch einmal zu erleben. Zwar erreichte der Hüpfer für mich nie die Klasse eines Super Mario Galaxy, Super Mario 64 oder auch eines Super Mario Sunshine, ein toller Jump&Run-Spaß ist er aber dennoch, egal ob alleine oder im Koop-Modus.

INFOS

Termin:	12. Februar 2021
Genre:	Jump & Run
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Nintendo

Ui, Bowser ist wieder da und er entführt – nein, nicht Peach, sondern Feen ... oder so. Jawohl, die Story ist wieder mal völlig egal.

WARUM SUPER MARIO AUCH NACH 35 JAHREN SEINE RELEVANZ NICHT EINGEBÜSST HAT

Eine Kolumne von Lukas Schmid

Alles Gute, Super Mario! Der berühmteste Klempner der Welt feiert dieser Tage sein 35. Jubiläum. Kaum zu glauben, wenn man bedenkt, welchen Stellenwert er und seine Abenteuer nach wie vor in der Spielewelt haben. Warum Mario heute wie damals nicht von der Gaming-Bildfläche wegzudenken ist, dazu äußert sich Lukas in seiner Kolumne.

Butter bei die Fische: Eigentlich ist die Welt mit den Feierlichkeiten zu Marios 35. Geburtstag geschmeidige vier Jahre zu spät dran. Bevor der Klempner 1985 in Super Mario seinen großen Durchbruch feierte, war er ja schließlich bereits in Donkey Kong (1981), Mario Bros. (1983) und diversen Game&Watch-Auskopplungen im Einsatz. Wenn Nintendo aber seinen ersten Einsatz als Held seines eigenen Hüpfabenteuer als Startpunkt sieht, wer bin ich, da zu widersprechen? Also, ich tu es schon, will das offizielle Jubiläum aber dennoch nicht verstreichen lassen, ohne ein paar Worte zum ~~39.~~ 35. Jahrestag der berühmtesten Videospielfigur der Welt zu verlieren. Beziehungsweise will ich über eine Tatsache sprechen, die bei näherer Betrachtung eigentlich ganz schön ungewöhnlich ist. Wie kann es sein, dass eine Spielfigur, eine Spielereihe, nach dieser wirklich extrem langen Zeit noch immer dieselbe Relevanz hat wie am ersten Tag? Nun, das liegt meiner Überzeugung nach an einem Spagat, der Mario besser gelingt als so ziemlich allen anderen bekannten Marken in der Spielewelt. Seit jeher steht Super Mario nämlich gleichzeitig für Innovation, man

Ganz simpel ging's los. Heutzutage wirkt Super Mario Bros. wie ein Prototyp, aber Mitte der 1980er-Jahre war das pixelperfekte Gameplay des Jump&Runs eine Revolution.

Super Mario 64 erfand die Serie nicht nur für die dritte Dimension neu, sondern beeinflusste auch nachhaltig, wie die Videospielewelt sich weiterentwickeln würde.

Mario schreckte und schreckt nicht davor zurück, sich immer wieder neu zu erfinden. Das sorgt zwar nicht immer für Begeisterung, zeugt aber von Fortschrittsdenken.

Mit Super Mario Galaxy lieferte Nintendo ein Abenteuer ab, welches für viele Spieler nicht nur als bester Mario-Titel, sondern als eines der besten Spiele aller Zeiten gilt.

mag sogar sagen Revolution, und für Altbewährtes, das beruhigende Gefühl, zu wissen, was einen erwartet. Das war schon von Beginn an so. Wie gesagt war Super Mario Bros. nicht das eigentliche Debüt des dereinst als Jumpman aus der Taufe gehobenen Hüpfhelden. Die Leute hatten also Zeit, sich an ihn zu gewöhnen, sie wussten, was man mit ihm verbindet. Dann bringt Nintendo ein paar Jahre später Super Mario Bros. raus und revolutioniert mal so nebenbei die Videospielewelt mit einem Titel, der allen Mitbewerbern auf dem Markt qualitativ nicht nur überlegen war, sondern sie quasi obsolet machte. Und im Kern wusste man trotz der neuen Levelstruktur, trotz der erweiterten Möglichkeiten, was einen erwartet – rennen und hüpfen. wir machen nun einen großen Hüpfer nach vorne, erleben auf dem Weg viele qualitativ immer besser und immer komplexer werdende Abenteuer und landen im Jahre 1996 und bei Super Mario 64. Und was geschieht da? Erneut etabliert Nintendo mit nur einem einzigen Spiel, wie 3D-Gaming funktioniert, wieder blamiert man die Konkurrenz, wieder fühlt sich das Abenteuer durch bekannte Elemente, trotz alledem, was hier an Innovation drinsteckt, an, als würde man nach Hause kommen. Alterserscheinungen: Null, Mario ist nicht anzusehen, dass er zu diesem Zeitpunkt bereits seit weit über einer Dekade am Werk ist.

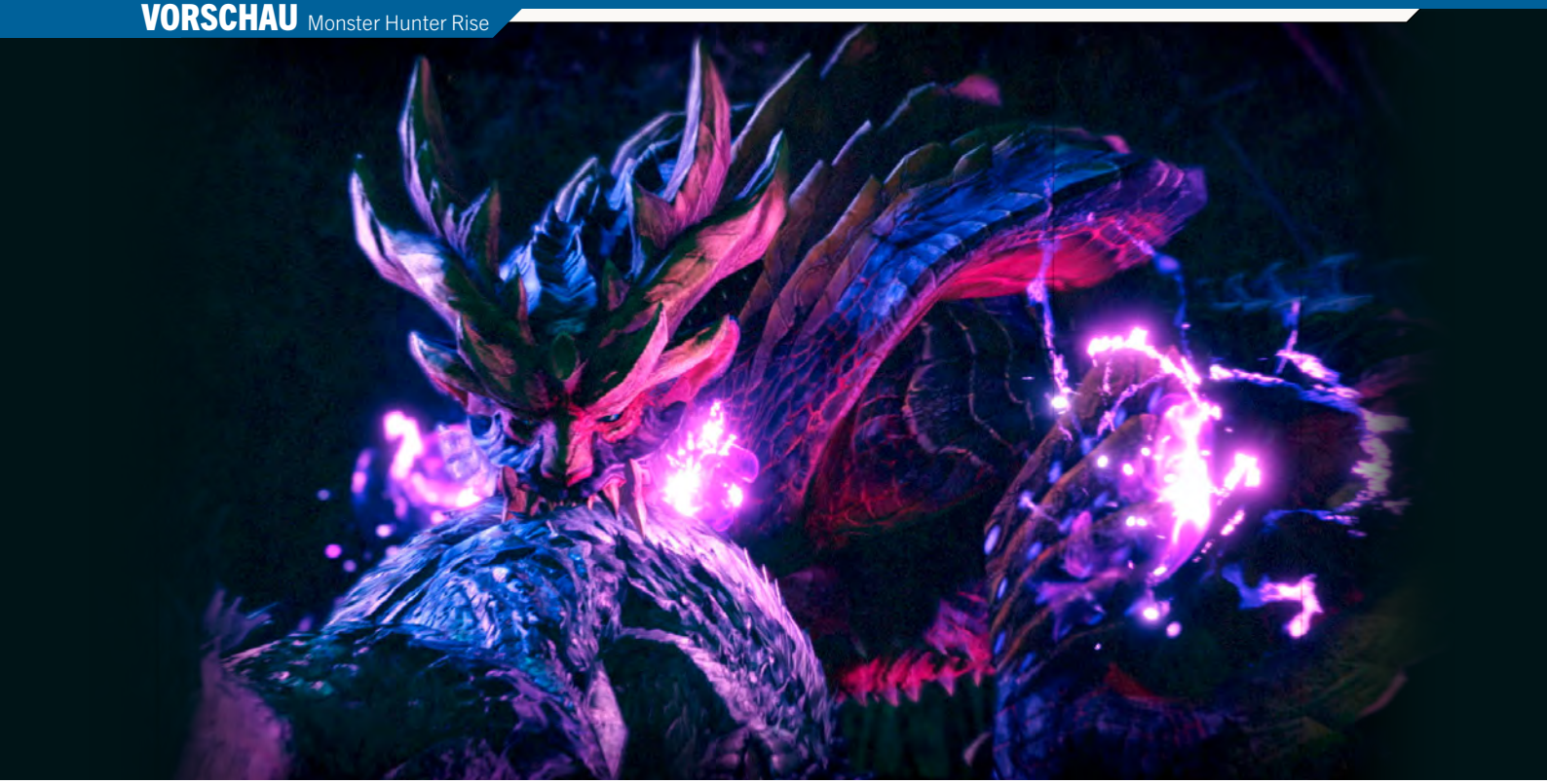
The Mario you know

Und so ging es auch danach weiter. Super Mario Sunshine – gut, das wurde nicht so unisono geliebt, aber auch hier gelang die Balance zwischen Alt und Neu. Und Mario Galaxy stellt bisher ohnehin die Krönung der Mario-Reihe dar, wunderbar spielbar, kreativ mit jeder Faser seines Seins, völlig neuartig in dem, wie das bekannte Gameplay interpretiert wird, gleichzeitig so aufgebaut, dass es keinen Zweifel gibt, dass man es hier mit Mario zu tun hat. Das ist die nächste Qualität, die ich so am pummeligen Klempner schätze: Während ein Sonic oder ein Crash mit Identitätskrisen zu kämpfen hatten, blieb mein Lieblings-Italiener sich immer treu.

Fast 40 und kein bisschen leise

Zu guter Letzt natürlich Odyssey, welches nicht mein liebstes Spiel der Reihe ist, aber dennoch natürlich in das etablierte Schema passt. Nicht falsch verstehen, dazwischen gab es mit Dingern wie den New-Super-Mario-Bros.-Titeln auch sichere Banken, aber dann, wenn es drauf ankam, konnte man sich drauf verlassen, dass Nintendo Mario stets neu erfand. Die unzähligen Spin-off, welche ihn in völlig andere Konzepte verpacken und welche ihm noch viele, viele weitere Aspekte verleihen, habe ich da noch gar nicht erwähnt. Kurz gesagt: Mario ist heute noch so wichtig wie in seinen Anfängen, vielleicht sogar noch mehr. Alles Gute zum Jubiläum! **Lukas Schmid**

Fast 20 Millionen Verkäufe von Super Mario Odyssey zeigen: Mario hat auch 35 Jahre nach seinem Debüt nichts des Reizes eingebüßt, den er auf Spieler ausübt. Beeindruckend!



MONSTER HUNTER RISE

Was für eine schöne Überraschung: Die Switch bekommt ein exklusives Monster-Hunter-Spiel, das sich am letzten Teil Monster Hunter World orientiert.

Monster Hunter ist wahrlich keine unbekannte Marke im Nintendo-Universum. Immer wieder erscheinen Titel für die Konsolen des japanischen Unternehmens, besonders der 3DS wurde mit jeder Menge Umsetzungen und exklusiven Spielen bedacht. Beim letzten Teil aber, Monster Hunter World, blieben Switch-Spieler außen vor, während sich Neuzugänge und alte Fans der Reihe auf PC, PS4 und Xbox One mit viel Freude in die durch und durch aufgehübschte und generalüberholte Neugeburt des alteingesessenen Monsterjagd-RPG vertieften. Die Durststrecke hat aber nun ein Ende, denn Monster Hunter Rise erscheint exklusiv für die Switch im März 2021 und bietet eine Kombination aus frischen Elementen, die in World Einzug in die Serie hielten, und bewährten Konzepten, die Serienfreunde seit Anfang der 2000er-Jahre schätzen. Wir hatten die Gelegenheit, jede Menge Gameplay im Rahmen der Tokyo Game Show zu bestaunen und ein Interview mit dem Game Director Yasunori Ichinose und dem Producer Ryozo Tsujimoto zu führen – wegen der immer noch aktuellen Pandemie-Situation per Videokonferenz. Hier kommen alle Infos zu Monster Hunter Rise für Switch!

Eure neue Heimat

Willkommen in Kamura, dem Ort, an dem euer Leben als Monsterjäger in Rise startet. Während in World die sogenannte neue Welt und in der Erweiterung Iceborne polare Kälte auf Abenteurer wartete, steht dieses Mal ein ja-

Gemeinsam geht auch: Monster Hunter ist eine Serie, die seit jeher auf Mehrspielerspaß setzt. Auch in Rise könnt ihr mit anderen Spielern auf die Jagd gehen.

Der eindrucksvolle Magnamalo ist das Flaggschiffmonster von Monster Hunter Rise. Nur nervenstarke, mächtige Jäger werden ihn bezwingen.

Mit den Palamutes, neuen, wolfsartigen Begleitern, seid ihr schneller unterwegs. Auf diese Weise geht euch beim Sprinten nicht die Puste aus und ihr könnt eure Ausdauer für wichtigere Beschäftigungen wie Kämpfe sparen.

Die Story ist auch in Monster Hunter Rise wichtig. Allerdings werden die Zwischensequenzen wohl nicht ganz so ausufernd wie in World ausfallen.

panisch angehauchtes Setting im Vordergrund. Das schlägt sich nicht nur in der Umgebung nieder, bei der ihr Bambushaine durchschreitet oder Pagoden bewundert, sondern auch bei der Gestaltung der Monster. „Schon seit Monster Hunter Freedom gibt es Kreaturen im Spiel, die asiatische oder japanische Ursprünge haben. In Rise steht der japanische Look und die Inspiration bei den Yokai-Geistern aber das erste Mal im Vordergrund“, verrät uns Tsujimoto auf die Frage, woher man bei der Gestaltung der neuen Wesen die Ideen nahm. Yokai sind japanische Mythengestalten, die in unseren Breitengraden wohl vor allem durch Videospiele im Bewusstsein der Spielerschaft gelangt sind. Zwei neue Vertreter dieser von der Sagenwelt inspirierten Monster in Rise sind Bombadgy und Aknosom. Die erste Kreatur ist klein, pelzig und sieht auf den ersten Blick nicht sonderlich gefährlich aus. Mehr wollte man uns im Interview nicht zu dem Tierchen verraten, das man in den Gameplay-Szenen von der Tokyo Game Show zum ersten Mal zu Gesicht bekam. Nur, dass es sich dabei um eine Art Tanuki handelt – die japanischen Marderhunde sollten besonders Nintendo-Fans ein Begriff sein, Mario zum Beispiel erlangt mit der Tanuki-Verkleidung Gleitfähigkeiten und in Animal Crossing zahlen wir seit jeher unseren Kredit bei Marderhund Tom Nook ab! Wir sind gespannt, welche Rolle dem Bombadgy im Spiel zukommt und wenden uns einem zweiten Sagengeschöpf zu, dem Aknosom. Das Biest aus der Klasse der Vogel-Wyvern basiert auf dem Yokai Kasa-Okabe, einer Art Regenschirmgeist. Die Parallelen werden ersichtlich, sobald man Aknosom in Aktion sieht: Wenn das Monster auf einem Bein steht, die Schwingen spreizt und sein augenförmiges Kopfschild präsentiert, erinnert das wirklich frappierend an den Geisterschirm! Wie üblich in der Serie sind die Kämpfe gegen Monster der wohl wichtigste Bestandteil des Spielerlebnisses. Quasi jede Jagdmission ist ein Bosskampf, der sich locker über mehr als 15 Minuten ziehen kann. Uns interessiert natürlich, wie das mit der Portabilität der Switch funktioniert. In Monster Hunter World nahm die Story recht viel Raum ein, vor Gefechten gab es teilweise ausufernde Zwischensequenzen mit Story-Fokus. Dass Switch-Spieler unterwegs nicht unbedingt so viel Zeit haben wie im stationären Betrieb, dessen sind sich die Entwickler bewusst. „Mir ist klar, dass es viele Spieler gibt, für die eine mitreißende Handlung sehr wichtig ist. Es gibt aber auch die Fans, die nicht besonders viel Wert auf die Hintergründe legen und in erster Linie an der Action interessiert sind“, verrät Tusjimoto. Bei der Konzeptionierung

MONSTER HUNTER STORIES 2: WINGS OF RUIN

Im Zuge der Ankündigung von Rise wurde ein weiteres Spiel enthüllt: MHS 2: Wings of Ruin!

Wie beim Vorgänger Monster Hunter Stories für den 3DS (erschien später auch für Mobile-Geräte) handelt es sich um ein Rollenspiel-Spin-Off zur beliebten Serie. Ihr schlüpft in die Rolle eines jungen Monsterreiters, der in der Lage ist, zu den Kreaturen eine besondere Beziehung aufzubauen – ihr trefft also jede Menge Untiere, die man bereits aus den Hauptspielen der Serie kennt (zum Beispiel den Anjanath) und zieht mit ihnen in den Kampf. Erscheinen wird Monster Hunter Stories 2: Wings of Ruin exklusiv für Nintendo Switch, und zwar erst im Sommer des nächsten Jahres, also nach dem Release von Rise. Laut Trailer werdet ihr in der Story unter anderem der Verschwinden der Rathalos auf den Grund gehen.

Mit den Kabelkäfern erreicht ihr unzugängliche Bereiche und erweitert euer Bewegungsrepertoire – auch im Kampf, versteht sich ja von selbst!

Der Tetranodon ist gefräßig und nutzt sein riesiges Maul für gefährliche Attacken. Das krötenartige Wesen ist gut gepanzert, setzt also auf Durchschlagskraft.

eines Monster-Hunter-Spiels gehe man aber mit jedem Teil frisch heran und entscheidet anhand der Plattform, welche Features und Schwerpunkte Sinn ergeben. Monster Hunter World auf stationären Plattformen bot sich dementsprechend für mehr und längere Zwischensequenzen an, schließlich verbringt man üblicherweise mehr als eine Stunde vor dem Fernseher, bei Rise sieht das anders aus: „Bei einer portablen Konsole wie der Switch müssen wir die Herangehensweise ändern. Wenn jemand im Bett noch 30 Minuten vor dem Einschlafen oder im öffentlichen Nahverkehr spielen möchte, hat diese Person natürlich gewisse Prioritäten, was sie in dieser Zeit erleben möchte“, führt Tsujimoto aus. Die Story hat also definitiv einen Platz in Monster Hunter Rise, aber sie wird nicht auf die gleiche Weise dargereicht wie in Monster Hunter World. Dreh- und Angelpunkt der Handlung ist die sogenannte Randale, doch welche Questarten dieses Ereignis beinhaltet und wie es innerhalb der Story präsentiert ist, bleibt vorerst unklar.

Weniger ist mehr?

Die RE Engine von Capcom bringt Monster Hunter Rise in ganz neuem Glanz auf die Switch. Mit wundervollen Animationen (alle bislang gezeigten Szenen deuten darauf hin, dass die virtuelle Umsetzung der Kreaturen mal wieder vorzüglich gelingt), einer deutlich lebendigeren Welt als in den 3DS-Spielen, satten Farben und vielen Details an den Charaktermodellen nutzt das Entwicklerteam die Stärken der Konsole offensichtlich sehr gut aus. Ja, im direkten Vergleich zu World ist Rise unterlegen, aber das muss nicht unbedingt schlecht sein. Auf PS4 und Co. war es in einigen Gebieten schwierig, Wege durchs Terrain zu erkennen (trotz Spürkäfern), weil die Vegetation so üppig spross und komplexe Schatten- und Partikeleffekte ablenkten. Rise scheint sich in dieser Hinsicht zu Gunsten der Übersichtlichkeit zurückzuhalten, sicherlich aber auch wegen technischer Einschränkungen. Ähnlich wie in World wird die grundlegende Mechanik der Jagdreviere funktionieren: Ihr wählt aus, wo ihr auf die Pirsch gehen wollt (von Ruinen bis zur zerklüfteten Berglandschaft), diese Areale sind in mehrere Gebiete unterteilt, zwischen denen Jäger aber ohne Ladezeit wechseln können.

Es krabbelt und fleucht

Es gibt auch wichtige Neuerungen im Vergleich zum letzten großen Titel der Reihe, da wären zum Beispiel die Kabelkäfer. Jeder Jäger hat einen dabei, in etwa so wie der Krabbler, der in der Insektenglefe aus den Vorgängern steckt. Auf Knopfdruck verschießt man den Sechsbeiner und wird dann in die Schussrichtung katapultiert. Auf diese Art erweitert sich das Bewegungsspektrum beträchtlich, sowohl vertikal als auch horizontal – selbstverständlich spielen die Kabelkäfer auch bei Auseinandersetzungen eine wichtige Rolle. Das trifft auch auf die nächste Neuerung zu, die Palamutes. Auf dem Rücken der wolfsartigen Vierbeiner legt ihr rasch Distanzen zurück, ohne eure wertvolle Ausdauerleiste anzuzapfen. Im Prinzip funktioniert das ähnlich wie in den Reitabschnitten in Iceborne, nur, dass ihr selbst die Kontrolle über die Vierbeiner übernehmt. In Kämpfen wissen sich Palamutes effektiv zu wehren, sie sind eine offensive Unterstützung für euch und eure Mitspieler. Anders als die Palico-Katzenwesen, Maskottchen der Serie, die in Rise in ihrer Rolle als Support-Begleiter zurückkehren – diese Kreaturen versorgen euch etwa mit Extraportionen Heilung. Wenn ihr solo auf Jagd geht, könnt ihr ein Duo von computergesteuerten Begleitern mitnehmen, also entwe-

der zwei Palamutes, zwei Palicos oder von jeder Art ein Exemplar. Im Mehrspielermodus müsst ihr euch auf einen Teamkameraden beschränken. Wie genau die Multiplayerfunktionen aussehen werden, ist noch nicht bekannt, allerdings dürfte so gut wie feststehen, dass Missionen serienüblich sowohl alleine als auch über eine Internetverbindung mit anderen Teilnehmern gestartet werden können. Auch am Kern des Spiels gibt es keine Zweifel: Jagt immer größere, gefährlichere Monster, fertigt aus deren Beutestücken stärkere Rüstung und Waffen, damit ihr dem nächstgrößeren Brocken gewachsen seid. Die unterschiedlichen Wesen erscheinen mitunter in neuen Formen oder in anderen Gebieten, haben verschiedene Stärken und Schwächen, die ihr bei der Vorbereitung für Missionen berücksichtigen müsst.

Tiger King

Monster ist ein gutes Stichwort, denn auch in Monster Hunter Rise wird einem besonders eindrucksvollen Untier die Ehre zuteil, Flaggschiffmonster des Spiels zu sein. Dieses Mal lautet der Name der Bestie Magnamalo. Sie erinnert entfernt an einen violetten Tiger mit martialisch aussehenden Knochenfortsätzen an den Vorderarmen und einem Stachel am Schwanz. Sollte das muskulöse Erscheinungsbild von Magnamalo nicht schon genug Eindruck schinden, dann hilft vielleicht die Information, dass das Monster nicht nur Flammen spucken, sondern sich auch komplett unsichtbar machen kann. Von diesem Ungetüm möchte man wirklich nicht im unpassenden Moment überrascht werden! An alten Bekannten wird es der Ungeheuergalerie in Monster Hunter Rise bestimmt auch nicht mangeln, zum Beispiel wartet sicher das Elektrobiest Tobi-Kadachi aus Monster Hunter World auf mutige Herausforderer. Passend zum Spielthema dürfte auch Kirin, das auf ostasiatischer Mythologie basiert, nicht weit sein, bestätigt ist die Existenz des einhornartigen Vierbeiners aber noch nicht. Zu guter Letzt gehören noch die neuen Monster Izuchi und Groß-Izuchi (Reptilien mit Klaue am Schwanzende, die Raptoren ähneln), der krötenartige und gefräßige Tetranodon und die außergewöhnliche Kreatur Yatsukadaki – dieses Monster gehört zur seltenen Gruppe von Wyvern, die an gigantische Spinnen erinnern und von denen es in der Serie bislang nur einen Vertreter gibt. Vermutlich wird der Name einiger Neuzugänge für den englischsprachigen Raum für ein besseres Verständnis geändert, momentan stehen zunächst die japanischen Bezeichnungen fest.

Im Himmel

Was gibt es noch zu klären? Ein wichtiger Punkt, der vielen Spielern nach der Ankündigung auf der Seele brannte: Wird Monster Hunter Rise das praktische Cloud-Speichern unterstützen? Wir fragen nach und erhalten die knappe und eindeutige Antwort „ja“. Gute Neuigkeiten für Fans der Serie und Switch-Spieler also an allen Ecken und Enden – im Kasten haben wir auch Details zum im gleichen Atemzug angekündigten Monster Hunter Stories 2: Wings of Ruin zusammengefasst. Nächstes Jahr verspricht Monsterspaß für Jäger, angesichts der Qualität der Spiele und einem Team, das sich mit Nintendo-Konsolen hervorragend auskennt, gibt es wenig Bedenken, was Monster Hunter betrifft. Nur über den Trailer zum Kinofilm breiten wir lieber einen Mantel des Schweigens.

Katharina Pache

Wir sprachen mit Producer Tsujimoto (links) und Director Ichinose.

Palicos sind die katzenartigen Wesen, die euch unterstützen. Für Rise wird ein Palico-Amiibo erhältlich sein.

MEINUNG
Katharina Pache

Monster Hunter Rise hat gute Karten, mein Switch-Spiel des Jahres 2021 zu werden.

Mit Monster Hunter World hatte ich zuletzt jede Menge Spaß, und die Aussicht, mehr davon nun auch auf der Switch zu bekommen, versetzt mich in Verzückung! Mich stört es nicht, dass die Grafik nicht ganz mithalten kann, solange sich das Team auf das Wesentliche konzentriert: eindrucksvolle, trotz phantastischer Gestalt realistische Monster und ein abwechslungsreiches, spannendes Kampfsystem voller spaßiger Manöver und eine Wagenladung Waffen und Rüstungen. Wie das Online-Spielen funktioniert, bleibt abzuwarten, sowohl, was die Verbindungen betrifft, als auch die Möglichkeit, Partner zu finden. Ich möchte nämlich ungern nur mit Personen auf meiner Freundesliste spielen wollen. Je unkomplizierter, desto besser! Dass die Story-Zwischensequenzen wohl etwas zurückgefahren werden, ist mir ganz recht, denn so interessant war die Handlung in World nicht – ich gehöre eher der Gameplay-Fraktion an. Nichtsdestotrotz finde ich das neue, japanische Setting reizvoll. Scheint ja gerade im Trend zu liegen, jedenfalls, wenn man mal über den Switch-Tellerrand blickt. Sekiro, Ghost of Tsushima oder in Zukunft Ghostwire: Tokyo – Japan ist wohl gerade einfach in.

INFOS

Termin:	26. März 2021
Genre:	Action-Rollenspiel
Hersteller:	Capcom
Entwickler:	Capcom

IMMORTALS: FENYX RISING

Wir haben das einst als Gods & Monsters angekündigte Open-World-RPG von Ubisoft bereits angespielt und verraten euch unsere ersten Eindrücke!

Bei Ubisoft setzte man zuletzt vermehrt auf Altbekanntes: Tom Clancy's Rainbow Six, Far Cry, Watch Dogs – statt sich an neuen IPs zu versuchen, wurde lieber nochmal ein weiterer Teil eines bereits bestehenden Franchise rausgehauen. Umso erfreulicher war daher die Ankündigung von Gods & Monsters im Rahmen der E3 2019. Das war nicht nur erfrischend neu und unverbraucht. Es sah mit seinen Einflüssen aus der griechischen Mythologie und seinem knuffigen Cartoon-Look auch noch aus wie das uneheliche Kind von Assassin's Creed: Odyssey und The Legend of Zelda: Breath of the Wild! Knapp ein Jahr später haben sich die Macher von Ubisoft Québec nun endlich mit handfesten Infos zurückgemeldet, erstmals große Teile ihres neuen Projekts vorgestellt und uns dabei einige erhellende Einblicke gewährt: Seit dem Ankündigungstrailer hat sich wirklich einiges getan, spielerisch und grafisch wurde ein deutlicher Schritt nach vorne gemacht und einen frischen Namen hat man auch noch im Gepäck – Immortals: Fenyx Rising.

Neuer Name, neuer Look

Ob man den nun besser findet als Gods & Monsters, ist am Ende wohl Geschmackssache. Laut der Verantwortlichen soll die Umbenennung aber auch noch einmal Indiz dafür sein, dass das Spiel in den vergangenen Monaten einige enorme Veränderungen durchgemacht hat. Durch die zusätzliche Entwicklungszeit konnte mehr an Figuren, Welt und Geschichte gearbeitet werden. So wirkt das Abenteuer nun insgesamt runder, aber auch etwas düsterer und nachdenklicher als im einstigen E3-Trailer. An der Ausgangslage hat sich indes nichts getan: In Immortals schlüpft ihr noch immer in die Rolle der nun namensgebenden Heldin Fenyx. Deren Aufgabe ist es, die Goldene Insel, die Heimat der griechischen Götter, vor dem Giganten Typhon zu schützen. Der Badboy der griechischen Mythologie hat sich nämlich aus seinem Gefängnis befreit und dabei den

Die Spielwelt ist in insgesamt sieben Areale unterteilt, deren Design jeweils von einer anderen griechischen Gottheit geprägt ist. Schöne Idee!

Mit Hilfe der Weitsicht könnt ihr Haupt- und Nebenmissionen in eurer Umgebung aufdecken und dann mit einem Wegpunkt markieren.

Die Schmiedelande durften wir auf dem Rücken unseres treuen Eisenrosses durchforsten. Ihr könnt aber auch zu Fuß oder schwimmend die Gegend erkunden.

Klettern funktioniert in Immortals: Fenyx Rising wie im Nintendo-Abenteuer Breath of the Wild: Beim Kraxeln verliert ihr Ausdauer, ist diese leer, fällt ihr runter.

Schleier zwischen der Welt der Lebenden und dem Tartaros, der Unterwelt, zerrissen. Dadurch strömen nun zahllose Monster und Dämonen auf die Erde, die es natürlich zurückzudrängen gilt, um dann ihrem Meister das Handwerk zu legen.

Ursprünglich sollte diese epische Heldenreise von Homer, dem Urvater der europäischen Dichtkunst, erzählt werden. Der hätte am Lagerfeuer sitzend seinen Enkeln von Fenyx' Abenteuern berichtet und wäre dabei immer wieder vom Nachwuchs mit Fragen und Einwürfen unterbrochen worden. Ein wenig so wie bei How I Met Your Mother quasi. Das Konzept haben die Macher mittlerweile aber etwas umgearbeitet: Jetzt wird die Geschichte vom göttlichen Duo Zeus und Prometheus vorangetrieben, die dynamisch das Geschehen auf dem Bildschirm kommentieren und dabei auch immer wieder für nette Momente sorgen – sei es durch Meta-Humor oder Anspielungen auf andere Genrekollegen wie etwa Tomb Raider.

Einziger Wermutstropfen: Die Vertonung von Immortals: Fenyx Rising wollte uns bisher noch nicht so recht gefallen. Das lag nicht etwa an Sprechern oder Skript, sondern viel mehr an Ubisofts fragwürdiger Design-Entscheidung, die Charaktere wieder einmal mit einem pseudo-griechischen Akzent sprechen zu lassen. Das ging in der Demo enorm auf die Nerven. Spieler aus Deutschland, Österreich und der Schweiz dürfen sich allerdings Hoffnungen machen, dass die lokalisierte Fassung hier Abhilfe schafft. Bereits in der deutschen Version von Assassin's Creed: Odyssey hatten die Verantwortlichen nämlich auf die Sprachfärbung der Originalvertonung verzichtet.

Schöne Spielwelt

Aber genug der Vorgeschichte, kommen wir zum Eingemachten – dem Spielgefühl von Immortals: Fenyx Rising! Als Open-World-Abenteuer steht in dessen Vordergrund ganz klar die Spielwelt, für die sich die Macher einige interessante Ideen ausgedacht haben. Die Karte wird im fertigen Spiel etwa aus insgesamt sieben verschiedenen Arealen bestehen, die thematisch alle unterschiedlich angehaucht sind. Dabei diente jedes Mal ein anderer Gott als Inspiration, sodass ihr beispielsweise durch die grüne Wildnis der Aphrodite oder – wie im Fall unserer zweistündigen Anspieldemo gegen Mitte von Fenyx' Abenteuer – die Schmiedelande des Hephaistos zieht. Die Welt des griechischen Gottes des Feuers und der Schmiedekunst wird passenderweise von mechanischen Elementen, Metall und Dampf geprägt. Ihr lauft also an riesigen Hochöfen vorbei oder schnetzelt euch durch Horden von Steampunk-Robotern, die fast ein wenig an Disneys Giganten aus dem All erinnern. Daneben erwarten euch aber auch noch zahlreiche andere mythischen Kreaturen wie Harpyien, Minotauren oder Medusen. Durch die enge Zusammenarbeit mit Historikern kommt in Immortals: Fenyx Rising also auch die nötige Portion Authentizität und „Realismus" nicht zu kurz.

Unsere Aufgabe ist es nun, Hephaistos' Erinnerung wiederherzustellen. Das geht auf mehrere Arten, sodass wir uns mit Fenyx erst mal einen Überblick über die Umgebung verschaffen. Von bestimmten Aussichtspunkten aus lassen sich interessante Orte in der Nähe aufdecken, als aktuelles Missionsziel markieren und dann auf verschiedenste Weisen erreichen: Mit den Schwingen des Daedalus kann Fenyx durch die Lüfte segeln. Zudem darf

In Navigationsherausforderungen müsst ihr so schnell wie möglich einen vorgegebenen Punkt erreichen. Das geht fliegend natürlich am besten.

An Kesseln der Circe, einer griechischen Zauberin, könnt ihr aus gesammelten Früchten und Pilzen diverse Heil- oder Ausdauertränke zusammenbrauen.

Heldin Fenyx verfügt über eine Reihe von Spezialattacken. Mit Ares' Wrath lasst ihr beispielsweise eine Schar an Speeren aus dem Boden schießen.

unsere Heldin ein Reittier herbeirufen, in unserer Demo standardmäßig ein schnaufendes Metallross, oder auch wilde Mustangs fangen und zähmen. Dazu gibt es natürlich noch die Möglichkeit zu schwimmen, zu tauchen, zu rennen und zu klettern. Das funktioniert, wie man es aus The Legend of Zelda: Breath of the Wild kennt, mit einer klassischen Ausdaueranzeige. Ist diese leer, verliert ihr ihr beim Kraxeln euren Halt und fallt runter. Geht euch im Wasser die Puste aus, geht ihr eiskalt unter und gebt den Löffel ab. Manchmal ist es also die einfachere und sicherere Option, die Schnellreise zu nutzen.

Das Tolle dabei: Bereits zu Beginn des Spiels stehen euch alle Bereiche der Karte offen. Und da es im Gegensatz zu Assassin's Creed: Odyssey auch keine Gegnerlevel zu geben scheint, könnt ihr wohl tatsächlich jederzeit überall hinreisen. Zudem strotzt die Welt von Immortals nicht nur vor Detailverliebtheit, sondern auch vor zahlreichen Nebenbeschäftigungen. Es gibt Rennen, in denen ihr euch gegen die Uhr beweisen müsst, kleinere Umwelträtsel sowie jede Menge Ressourcen – etwa in Form von Granatäpfeln und Pilzen – mit denen sich an Kesseln Tränke für Ausdauer, Gesundheit oder Angriffskraft zusammenbrauen lassen.

Breath of the Wild lässt grüßen

Wer den besonderen Nervenkitzel sucht, den erwarten auch noch über 60 einzigartige Dungeons – epische Herausforderungen, in denen euch ebenso epische Belohnungen erwarten. Bevor ihr die einsacken könnt, gilt es aber erst einmal, eure Geschicklichkeit und eure Cleverness unter Beweis zu stellen. Ihr müsst beispielsweise mit der Kraft des Herakles Objekte hochheben und werfen, mit Apollos Pfeil, den ihr selbst steuern könnt, bestimmte Ziele treffen oder mit Dash und Doppelsprung kleine Parkours absolvieren. Schwer, dabei nicht an die Schreine aus Zelda: Breath of the Wild zu denken!

Auch in Sachen Kampfsystem sind einige Parallelen zum Nintendo-Abenteuer zu erkennen: Fenyx kann in ihrem epischen Kampf gegen Typhon natürlich auf die Unterstützung der Götter zählen. Im Verlauf des Abenteuers stehen ihr daher diverse legendäre Waffen zur Auswahl, etwa das Schwert des Achilles, der Bogen des Odysseus oder der Hammer des Hephaistos. Außerdem ist die Heldin mit dem Segen der Götter ausgestattet, einer Reihe von Spezialattacken, die zumindest auf dem Controller – der von den Entwicklern empfohlenen Steuerung – mit Hilfe des linken Bumpers und der vier Aktionstasten abgefeuert werden. Athena's Dash ist beispielsweise eine schnelle Schwertattacke, mit Ares' Wrath lasst ihr eine Schar von Speeren aus dem Boden schießen. Auch euer fliegender Begleiter, der Phönix Phosphor, steht euch in der Schlacht loyal zur Seite und greift Gegner mit Feuerbällen an. Zusammen mit den standardmäßigen leichten

In den Höhlen des Tartaros erwarten euch verschiedene Logik- und Physikrätsel. Die erinnern stark an die Schreine aus The Legend of Zelda.

Euer Waffenarsenal umfasst Schwerter, Äxte, Hämmer und Bögen. Letztere sind gerade im Kampf mit riesigen Zyklopen das Mittel der Wahl.

und schweren Attacken lassen sich so richtig nette Kombination raushauen und gerade kleine Gegner schnell und eindrucksvoll über den Jordan, Verzeihung, den Styx schicken. Bei größeren Brocken wie den vereinzelt auftretenden Bossgegnern ist hingegen ein wenig mehr Taktik und Geschick gefragt. Hier müsst ihr Attacken am Boden und aus der Luft sinnvoll miteinander verketten, Gegenschläge parieren und im richtigen Moment mit einer beherzten Sprungrolle ausweichen. Gelingt euch letzteres zum perfekten Zeitpunkt, verlangsamt sich nämlich die Zeit und ihr könnt zum Konter ansetzen. Auch Schwachstellen eures Gegners solltet ihr nicht außer Acht lassen: Wenn ihr einem Zyklopen einen Pfeil im Auge versenkt, verursacht das natürlich mehr Schaden. Oder ihr schlagt dank Stealth-Option verdeckt aus dem Hinterhalt zu.

Fenyx' Fähigkeiten lassen sich stetig verbessern. Das geht mit Hilfe der Münzen des Charon, die ihr in der Spielwelt findet.

Du bist mein Held!

Das Gameplay von Immortals: Fenyx Rising geht flüssig und intuitiv von der Hand, ist knackig inszeniert und durchaus anspruchsvoll. Die Basics sind zwar schnell verstanden, es braucht aber eine gewisse Zeit, um wirklich alle Kniffe zu meistern. Besonders auf höheren Schwierigkeitsgraden, in unserer spielbaren Demo waren nur Normal und Einfach verfügbar, wird euch der Titel wohl nochmal deutlich mehr abverlangen. Da ist es gut, dass ihr jederzeit die Möglichkeit habt, euren Charakter sowie dessen Ausrüstung zu verbessern. Erledigte Gegner lassen Kristalle verschiedenster Couleur fallen, die ihr dann im Menü in Upgrades für Waffen und Panzerung investieren könnt. Zudem findet ihr natürlich stetig neue Items und Skins, die dann über zusätzliche Boni verfügen – etwa zehn Prozent mehr Schaden mit dem Schwert.

Mit gesammeltem Ambrosia sowie Zeus' Blitzen erhöht ihr zudem eure maximale Lebensenergie beziehungsweise Ausdauer. Mit Münzen des Charon entwickelt ihr die Fähigkeiten eures Charakters weiter und schaltet zusätzliche Skills frei – zum Beispiel eine verbesserte Schwertkombo oder eine längere Verkettung von Ausweichmanövern. Wie genau das System funktioniert, durften wir in unserer Anspielsession leider noch nicht ausprobieren. Uns wurde lediglich gesagt, Fenyx werde im fertigen Spiel in vollem Umfang anpassbar sein. Das soll wohl auch das Aussehen unseres Avatars, also Frisur, Hautfarbe und Geschlecht betreffen.

Auch an anderer Stelle bleiben noch ein paar Fragen offen – unter anderem, wie es denn mit NPCs aussieht. Abgesehen von ein paar Soldaten, die uns im Kampf unterstützten, waren bisher keine anderen Charaktere zu sehen, mit denen wir hätten interagieren können. Und auch über die Länge des Abenteuers sowie die technischen Aspekte lässt sich bis dato nur spekulieren. Wie nervig werden also die Ladezeiten? Wie beeindruckend die Grafik? Die endgültigen Antworten wird es wohl erst zum Release geben. Den haben die Macher im Rahmen der Ubisoft Forward aber immerhin schon mal bekanntgegeben: Immortals: Fenyx Rising erscheint bereits am 03. Dezember 2020. Allzu lange müssen wir uns also nicht mehr gedulden. ■ **David Benke**

Im Verlauf des Abenteuers könnt ihr neue Rüstungen und Waffen freischalten oder bereits vorhandene aufwerten.

MEINUNG
David Benke

Assassin's Creed: Odyssey trifft Breath of the Wild – ein fast perfekte Kombo!

Man sollte meinen, nach dem gefühlt dröl ften Open-World-Titel würde einem die klassische Ubisoft-Formel zum Hals raushängen. Immortals: Fenyx Rising verleiht ihr aber einen dermaßen charmanten Twist, dass ich gar nicht anders kann, als begeistert zu sein! Das mythische Griechenland ist wunderbar umgesetzt. Die Welt sieht dank Cartoon-Look nicht nur toll aus, sie steckt auch noch voller spannender Geheimnisse und spaßiger Aktivitäten – ohne dabei überladen zu wirken. Abgerundet wird das Gesamtpaket durch Kampf- und Skillsysteme, die zwar Anspruch und Tiefe vermitteln, aber nicht übermäßig kompliziert sind. Kurzum: Das passt alles! Natürlich ist es noch zu früh, um ein finales Urteil fällen, wir haben bisher schließlich nur einen Bruchteil des Spiels gesehen. Der wirkte bisher aber zu vielversprechend, um sich nicht auf den Release im Dezember zu freuen!

INFOS

Termin:	03. Dezember 2020
Genre:	Action-Rollenspiel
Hersteller:	Ubisoft
Entwickler:	Ubisoft Québec

SUBNAUTICA + SUBNAUTICA: BELOW ZERO

Wie in den Weiten des Alls sind in den Tiefen des Meeres viele Geheimnisse verborgen. Das Survival-Abenteuer Subnautica verbindet beides miteinander!

Pech gehabt: Euer Raumschiff stürzt über einem anscheinend unbewohnten Planeten ab, der den schnöden Namen 4546B trägt. Als wäre das nicht schon unerfreulich genug, ist die gesamte Oberfläche des Himmelskörpers von Wasser bedeckt. Nun gilt es in erster Linie zu überleben, und dann erfolgreich zu fliehen.

Subnautica taucht auf

Das Survival-Indie-Game ist Genre-affinen PC-Spielern wohl schon ziemlich lange ein Begriff, nach dreijährigem Aufenthalt im Early-Access-Status erschien der Titel Anfang 2018 offiziell auf Steam. Konsolenumsetzungen für Xbox One und PS4 folgten später, die Switch allerdings blieb – wie so oft – außen vor. Bis jetzt! Überraschend wurde eine Portierung des Spiels auf Nintendos Handheld-Hybrid für nächstes Jahr angekündigt, auch die Fortsetzung Below Zero wird im gleichen Zeitraum erscheinen – auf dem PC befindet sie sich bislang im Early Access. Mehr zu Below Zero auf der nächsten Seite, jetzt geht es um das Hauptspiel Subnautica und die Survival-Mechaniken.

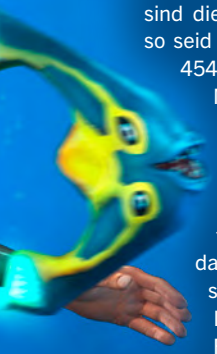
Überleben ist alles

In der letzten Ausgabe der N-ZONE erst boten wir eine ausführliche Analyse des Survival-Genres und was dessen Faszination ausmacht. Subnautica greift viele der beliebten und bewährten Konzepte auf: So müsst ihr ein Auge auf die Gesundheit, den Durst, den Hunger und die Sauerstoffversorgung eurer Spielfigur haben, wenn der einsame Planet nicht euer nasses Grab werden soll. Jedenfalls ist das so in den beiden Modi „Überleben“ und „Hardcore“, die sich an die Puristen richten. Im freien Spiel und im Kreativmodus geht es lockerer zu, die körperlichen Bedürfnisse des Bruchpiloten sitzen dem Spieler nicht im Nacken – ihr könnt eure vorübergehende Heimat also relativ entspannt erforschen. Als Ausgangspunkt dienen dafür die Bereiche mit eher flachem Wasser, dort errichtet ihr auch euer erstes Domizil, in dem ihr eure wichtigsten Bedürfnisse erfüllt und das ihr mit der Zeit ausbauen könnt. Manche Fische stillen euren Hunger, andere lindern euren Durst, indem ihr Rohstoffe abbaut und einsackt, stellt ihr neue Ausrüstung oder Hilfsmittel her und erweitert eure Basis. Je tiefer ihr in den Ozean eintaucht, desto wertvoller wird tendenziell die Beute, allerdings tummeln sich natürlich nicht nur harmlose Kiementräger im kühlen Nass. Bevor ihr euch weiter von eurem Häuschen im Meer entfernen könnt, müsst ihr euren Taucheranzug verbessern, genauso die Sauerstoffflasche und eure Schwimmflossen. Später seid ihr mit einem U-Boot oder gar einem Exoskelett unterwegs, dank beidem könnt ihr noch weitere Strecken zurücklegen.

All die unterschiedlichen Biome und die Aussicht auf die Entdeckung neuer Kreaturen und Rohstoffe unter der Wasseroberfläche wecken den Entdecker-

In Subnautica: Below Zero erkundet ihr die eisigen Gefilde des Wasserplaneten. Trotz der Temperaturen ist die Pflanzen- und Tierwelt variantenreich.

Mit Werkzeugen wie dem Messer geht ihr auf Jagd oder baut Rohstoffe in eurer Umgebung ab. Im Meer finden sich viele nützliche Ressourcen!



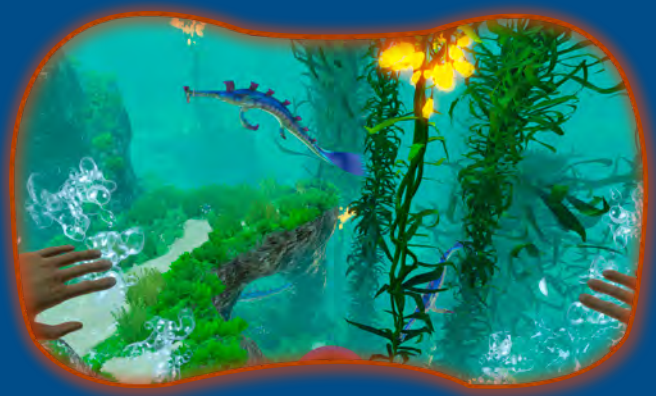
drang, und dann findet ihr auf eurem Survival-Trip auch noch Gebäudereste am Meeresgrund – wer hat sie errichtet, und wo sind die Erbauer hin? Und wieso seid ihr überhaupt erst über 4546B abgestürzt? Die Prise Mystery macht Subnautica spannender als viele vergleichbare Genrevertreter, auch das einzigartige Setting trägt dazu bei, dass das Indie-Spiel hervorsticht. In eine ganz ähnliche Kerbe schlägt die Fortsetzung Subnautica: Below Zero, die ebenfalls 2021 auf der Switch veröffentlicht werden soll – packt euch ein, denn jetzt wird es kalt!

Im kalten Polar

Der Schauplatz von Below Zero ist zwar der gleiche Planet wie in Subnautica, allerdings befindet ihr euch viel näher am Pol der Welt, es ist also eiskalt! Außerdem seid ihr in Below Zero nicht abgestürzt, sondern habt es euch freiwillig und absichtlich auf 4546B häuslich eingerichtet, denn ihr seid Forscher und auf der Suche nach neuen Erkenntnissen rund um den Planeten, seine Bewohner und Besucher. Aber es wäre ja kein Survival-Spiel, wenn nicht etwas ordentlich schiefgehen würde. Im Falle der Fortsetzung von Subnautica kommt es auf der Forschungsstation, die im Orbit des Planeten kreist und auf die von euch übermittelten Erkenntnisse wartet, zu einer rätselhaften Katastrophe. Fortan seid ihr (mal wieder) auf euch alleine gestellt und versucht, den widrigen Umständen zum Trotz zu überleben. Dabei begegnen euch neue Kreaturen, Biome und es werden neue Fragen rund um die Aliens und die Absichten eurer Befehlsgeber aufgeworfen. Da Below Zero auf dem Vorgänger Subnautica aufbaut, ist zu empfehlen, beide Spiele in der entsprechenden Reihenfolge anzugehen.

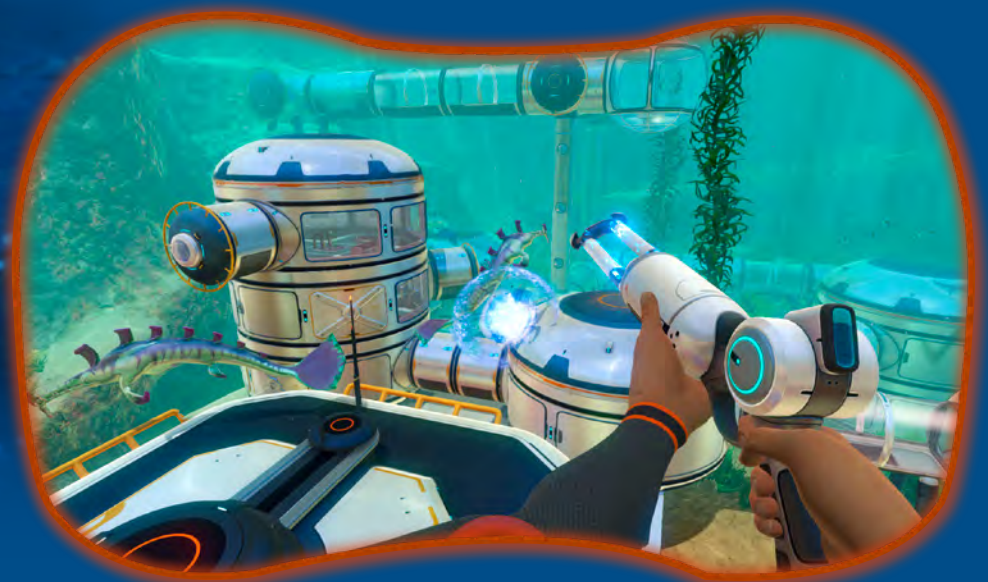
Bitte keine Bugs

Was wünschen wir uns für die Switch-Umsetzung? Natürlich zunächst einmal, dass das Spiel sauber läuft und sich gut bedienen lässt. Ein gutes Zeichen ist, dass das Entwicklerteam seit den Early-Access-Tagen des ersten Teils sehr fleißig an Patches, Bugfixes und allerlei Verbesserungen gearbeitet hat, um das Erlebnis für die Spielergemeinde zu verbessern. Allerdings erstreckt sich diese Liebe zum Detail nicht in gleichem Ausmaß auf die Ausgaben für Xbox One und PS4 – bei den Portierungen gab es auch lange nach der Veröffentlichung immer noch störende Bugs, in erster Linie die Grafik betreffend, aber auch schlimmere Schnitzer wie Abstürze oder Fehler, die zum Verlust des Spielstandes führen können. Bleibt zu hoffen, dass der Tauchgang auf Nintendos Konsole reibungsloser vonstattengeht und man von der Umsetzung für die anderen Konsolen gelernt hat. Wer jedenfalls keine Angst vor tiefem Wasser (Thalassophobie) und Lust auf Survival hat, sollte sich schon mal vorsichtig auf nächstes Jahr freuen. **Katharina Pache**



Von wegen öde Wasserlevel: In Subnautica erkundet ihr eine Vielzahl unterschiedliche Biome. Nachts ist es im Meer übrigens gefährlicher als tagsüber!

Wie ihr den gefährlichen Monstern begegnet, bleibt oft euch überlassen. Auf jeden Fall solltet ihr euch nicht verspeisen lassen, ihr wollt schließlich überleben.



Mit der Zeit wachsen eure Basen. Dort fertigt ihr neue Ausrüstung oder versorgt euch mit Mahlzeiten, Wasser und Sauerstoff.

MEINUNG
Katharina Pache

Ich werde die Herrscherin dieses Ozeans!

Mir sind tiefe Schwimmbecken und das Meer zwar tatsächlich irgendwie suspekt, aber bei Spielen mit Ozeanthematik kann ich irgendwie trotzdem nicht widerstehen. Abzû zum Beispiel habe ich sehr, sehr gerne gespielt, auch, wenn das Abenteuer keine Survival-Elemente bietet sondern wirklich in erster Linie ein klassisches Adventure ist. Auch das Erforschen und Erschließen von fremden Umgebungen macht mir Freude (ja, ich war jemand, der sich vom Playstation-exklusiven Debakel No Man's Sky viel versprochen hat). Deshalb gehören Subnautica und die Fortsetzung Subnautica: Below Zero auch in meine Top Ten der Switch-Spiele, auf die ich mich am meisten freue. Wenn technisch alles passt, steht dem Hit da eigentlich nichts mehr im Weg – unser Schwestermagazin vergab an den Titel Anfang 2018 die Wertung von 86. Umgerechnet in unsere neues Wertungssystem wären das eindrucksvolle neun von zehn Spielspaßpunkten! Bis ich endlich abtauchen darf (ich will einen genauen Termin für den Release!), gehe ich halt in Animal Crossing auf Tauchstation – ist aber einfach nicht das Gleiche, so ohne blutdurstige Monster, Sauerstoffleiste und geheimnisvolle Alien-Artefakte am Meeresgrund.

INFOS

Termin:	2021
Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Unknwon Worlds Entertainment
Entwickler:	Unknwon Worlds Entertainment

Kämpfe, bei denen es um Geschick, Präzision oder Reaktionsvermögen geht, gibt es bei Disco Elysium nicht. Hier wird ausgewürfelt, was als nächstes passiert.

Disco Elysium ist ein Spiel mit offener Welt, ihr könnt also nahtlos ein zusammenhängendes Gebiet, genauer gesagt die Stadt Revachol, erforschen.

DISCO ELYSIUM

Disco Elysium, ein Liebling der Kritiker und Zocker im letzten Jahr, erscheint bald auch auf der Switch – bislang war das RPG nur den PC-Spielern vorenthalten!

Dass ein Rollenspiel klassischer Machart, entwickelt von einem kleinen Studio in Estland, Ende des Jahres 2019 so viele Lorbeeren einfahren würde, damit hätte sicher niemand gerechnet. Nichtsdestotrotz gehört Disco Elysium zu den am besten bewerteten Titeln der letzten Jahre und darf sich mit einem internationalen Wertungsdurchschnitt von 91 Prozent Spielspaß schmücken – unser Schwestermagazin PC Games zückte ohne zu zögern ebenfalls die Traumnote 9. Mit seinem Oldschool-Flair und der offensichtlichen Orientierung an Genre-Klassikern wie Baldur's Gate und dem Analog-Original Dungeons & Dragons richtet sich das Spiel auf jeden Fall eher an die typischen PC-Zocker. Allerdings dürften die herausragenden Qualitäten des Abenteuers auch Neulinge überzeugen, in dieses außergewöhnliche Indie-Projekt hinzuschnuppern – Switch-Besitzer (sowie Xbox- und PS4-Fans) kommen noch in diesem Jahr in den Genuss des RPG-Detektivspiels. Worauf ihr euch freuen könnt, verrät unsere Vorschau.

Kein Englisch, keine Chance

Am Anfang der meisten Rollenspiele steht ein Editor, so auch im Falle von Disco Elysium. Neben den zugegebenermaßen nicht sonderlich außergewöhnlichen optischen Gestaltungsmöglichkeiten verschaffen aber schon die Wahlmöglichkeiten, die das Innenleben betreffen, große Freiheitsgefühle. Wir können unserem Helden eine besonders gute Intuition verschaffen, unser Bauchgefühl wird uns also Hinweise geben. Die Kehrseite der Medaille ist in diesem Falle, dass ein Protagonist mit Fokus auf dieser Eigenschaft oft seinen Gedanken und Tagträumen nachhängen wird. Mit den insgesamt 24 Charakterzügen können wir jedenfalls eine Menge wilde Kombinationen erstellen, die einen großen Einfluss auf den Verlauf des Spiels haben. Einen Wermutstropfen hat das Ganze aber schon an dieser Stelle: Gute bis sehr gute Sprachkenntnisse sind zwingend erforderlich, um aus Disco Elysium das Maximum an Unterhaltung herauszuholen und natürlich auch, um ein Verständnis der Mechanik und Eigenschaften zu entwickeln. Zwar unterstützt das Rollenspiel in der PC-Fassung neben Englisch auch noch andere Sprachen (Chinesisch und Spanisch zum Beispiel), von einer deutschen Vertonung oder Bildschirmtexten allerdings keine Spur.

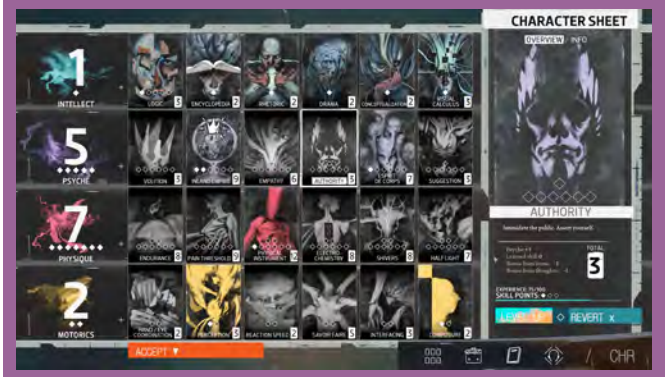
Könnte mich nicht entsinnen

Das Setting von Disco Elysium grast nicht, so wie hunderte andere Genrevertreter, auf der abgekauten High-Fantasy-Weide, sondern zeichnet eine ganz andere Welt als die unsere, die trotzdem in vielen Aspekten vertraut wirkt. In dieser sogenannten Fantasy Reality gibt es vieles, was wir auch kennen, darunter triviale Dinge wie Hotels, Bars oder Lederjacken, aber auch Ideologien wie Kommunismus

und Staatsformen wie die Monarchie. Der Story-Auftakt des Spiels, bei dem man zum ersten Mal den Fuß in diese faszinierende Welt setzt, bedient sich einem inzwischen doch recht abgenutzten narrativen Trick: Amnesie! Allerdings wurde der Gedächtnisverlust in Disco Elysium recht nachvollziehbar und unterhaltsam umgesetzt. Und wieso erinnert sich unsere Spielfigur an nichts? Das hängt wohl mit den Geschehnissen des Vorabends zusammen, die man sich erst mühsam zusammenklauben muss – genauso wie die Klamotten, offensichtlich haben wir am Vorabend mehr als einen über den Durst getrunken und plagen uns mit dem schlimmsten Kater der Welt herum. Vor der schäbigen Absteige, in der wir übernachtet haben, erwartet uns bereits Kollege Kim. Wir erfahren auf diesem Wege, dass wir wohl Ermittler sind und die Hintergründe zum Tod eines Mannes im Hinterhof des Etablissements herausfinden sollen – auch nicht gerade ein Zeichen dafür, dass wir in einem tadellosen Hotel genächtigt haben. Im Verlauf des Abenteuers ist es nun jedenfalls unsere Aufgabe, mehr über den Mordfall herauszufinden, die Gegend zu erkunden und natürlich dem Rätsel rund um unseren Gedächtnisverlust auf die Schliche zu kommen. Und die Kämpfe? Nun, auch in dieser Hinsicht ist Disco Elysium ein außergewöhnliches Rollenspiel, denn Gefechte im klassischen Sinne gibt es hier gar nicht. Stattdessen gibt es sogenannte Skill Checks – den Pen&Paper-Spielern dürfte das Prinzip bekannt vorkommen. Ein virtueller Würfelwurf entscheidet über den Ausgang von diversen Situationen, eingedenk des Wertes, den der Held in der abgefragten Kategorie aufweist. Dazu kommen Dialogoptionen, die ebenfalls zu unterschiedlichen Konsequenzen führen können. Die Verbesserung von Eigenschaften erfolgt auf üblichem Wege durch das Aufleveln und Verteilen von Punkten in die gewünschten Werte. In vielen Situationen ergeben sich durch die Kombinationen unterschiedlicher Charaktereigenschaften mentale Selbstgespräche, bei denen der Held mit verschiedenen Aspekten seiner Persönlichkeit Konferenzen hält und auf diese Weise sogar neue Hinweise zur aktuellen Aufgabe oder Aktionsmöglichkeiten erhält.

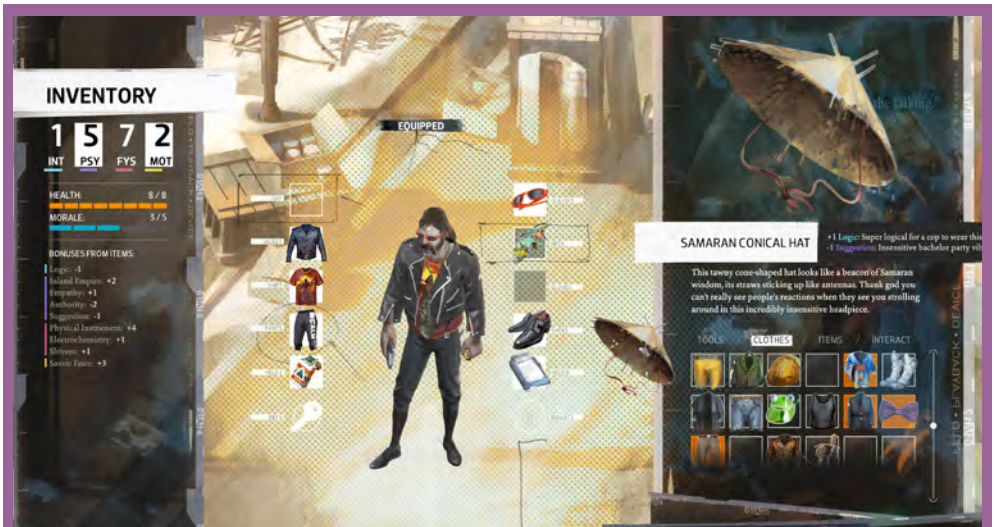
Sinnvolle Anpassungen

Dass sich die Entwickler, allen voran Studiogründer Robert Kurvitz, sehr intensiv mit der Gestaltung der Spielwelt und Charaktere befasst haben, merkt man Disco Elysium an jeder Stelle an. Was die Switch-Umsetzung betrifft, bleibt zu hoffen, dass die Bedienung sinnvoll an die Konsole angepasst wird – schließlich hat das Nintendo-Gerät keine Maus und für den PC gestaltete Menüs funktionieren auf Konsolen meistens nicht besonders intuitiv. Ein großer Wunsch wäre außerdem noch eine Umsetzung auf Deutsch, wenn schon nicht die Sprachausgabe, dann wenigstens die Bildschirmtexte – in Disco Elysium kommen Leseratten auf ihre Kosten, denn die Dialoge und Monologe sind wirklich sehr umfangreich. **Katharina Pache**



Die vier Aspekte der Persönlichkeit (Intellekt, Psyche, Körper und motorische Fähigkeiten) sind unterteilt in jeweils sechs spezifische Skills.

Wer bin ich, und wo bin ich? Wie bei so vielen Rollenspielen beginnt Disco Elysium mit vielen Fragen und wenig Antworten. Findet mehr über euch heraus!



Bei der Umsetzung für die Switch ist es wichtig, dass sich Menü, Dialogsystem und Inventar auch ohne Maus und Tastatur einwandfrei und intuitiv bedienen lassen – die Schrift sollte natürlich auch nicht zu klein sein.

MEINUNG
Katharina Pache

(K)ein Polizist mit Elfenohren: Die Spielwelt reizt mich bei Disco Elysium am meisten.

Klar mag ich gerne typische RPGs, bei denen man Zwergen, Elfen, Orks, Zauberern, Einhörnern und den ganzen Klischees begegnet, aber Disco Elysium ist erfrischend anders und deshalb umso spannender. Ich selbst habe den Titel bislang noch nicht gespielt, einfach, weil ich nur selten den PC zum Zocken nutze. Umso schöner, dass ich Disco Elysium bald ganz bequem auf meiner Switch nachholen kann. Meine Bedenken sind natürlich, dass die Portierung entweder nicht sauber erfolgt oder dass man nicht genug Gedanken an die Umsetzung von Menüs und so weiter verschwendet. Aber sind wir mal optimistisch, auch, was den Release-Zeitraum betrifft. Bei der Ankündigung der Umsetzung war von 2020 die Rede, Genaueres wissen wir bis heute nicht. Nun ja, das Jahr hat ja noch ein paar Monate, vor Weihnachten würde ich Disco Elysium aber auf jeden Fall spielen wollen. Oder meinetwegen über die Festtage, denn angesichts der unglaublichen Menge an Text ist das Rollenspiel kein Kandidat für ein schnelles Durchspielen an einem Feierabend. Schade nur, dass ohne entsprechende Englischkenntnisse viel bis sehr viel vom außergewöhnlichen RPG auf der Strecke bleibt.

INFOS

Termin:	4. Quartal 2020
Genre:	Rollenspiel
Hersteller:	ZA/UM
Entwickler:	ZA/UM

Wann erscheint was? Dank der N-ZONE-Terminliste habt ihr den perfekten Überblick über die wichtigsten Neuerscheinungen für Nintendo Switch. Stand der Liste: 07. Oktober 2020.

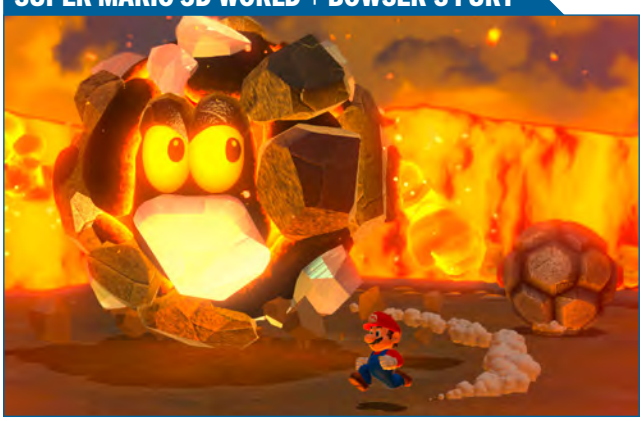
Nintendo Switch

TITEL	GENRE	TERMIN
Release-Datum		
Lego Star Wars: The Skywalker Saga	Action	20. Oktober 2020
Asterix & Obelix XXL Romastered	Action-Adventure	22. Oktober 2020
Die Schneelande der Krone (Pokémon)	Rollenspiel	23. Oktober 2020
Transformers: Battlegrounds	Action	23. Oktober 2020
Oddworld: New 'n' Tasty	Jump&Run	27. Oktober 2020
Wer wird Millionär?	Geschicklichkeit	29. Oktober 2020
Mat Rat Dead	Musikspiel	30. Oktober 2020
Bakugan: Champions of Vestroia	Rollenspiel	03. November 2020
Jurassic World Evolution: Complete Edition	Simulation	03. November 2020
XIII	Action	10. November 2020
Just Dance 2021	Musikspiel	12. November 2020
Need for Speed: Hot Pursuit Remastered	Rennspiel	13. November 2020
Kingdom Hearts Melody of Memory	Musikspiel	13. November 2020
Cris Tales	Rollenspiel	17. November 2020
Hyrule Warriors: Zeit der Verheerung	Action	20. November 2020
Sakuna: Of Rice and Ruin	Action	20. November 2020
Empire of Sin	Strategie	01. Dezember 2020
Immortals: Fenyx Rising	Action-Rollenspiel	03. Dezember 2020
Fitness Boxing 2: Rhythm & Exercise	Sportspiel	04. Dezember 2020
Football Manager 2021 Touch	Sportspiel	Dezember 2020
Collection of Saga Final Fantasy Legend	Rollenspiel	15. Dezember 2020
Schlag den Star – Das 2. Spiel	Geschicklichkeit	30. Oktober 2020
Super Mario 3D World + Bowser's Fury	Jump&Run	12. Februar 2021
Harvest Moon: One World	Adventure	05. März 2021
Monster Hunter Rise	Rollenspiel	26. März 2021
Release-Zeitraum		
Apex Legends	Shooter	Herbst 2020
Axiom Verge 2	Adventure	Herbst 2020
Baldo	Adventure	Herbst 2020
Chains of Fury	Action	Herbst 2020
Cyber Shadow	Action-Adventure	Herbst 2020
Fuser	Musikspiel	Herbst 2020
Ghost of a Tale	Adventure	Herbst 2020
Grindstone	Geschicklichkeit	Herbst 2020
Legends of Eternal	Action	Herbst 2020
Oceanhorn 2: Knights of the Lost Realm	Action-Adventure	Herbst 2020
Shovel Knight Pocket Dungeon	Puzzle	Herbst 2020
Wingspan	Strategie	Herbst 2020
Sniper Elite 4	Shooter	Winter 2020
Balan Wonderworld	Jump&Run	Frühjahr 2021
Roller Champions	Sportspiel	Frühjahr 2021
Disgaea 6: Defiance of Destiny	Rollenspiel	Sommer 2021

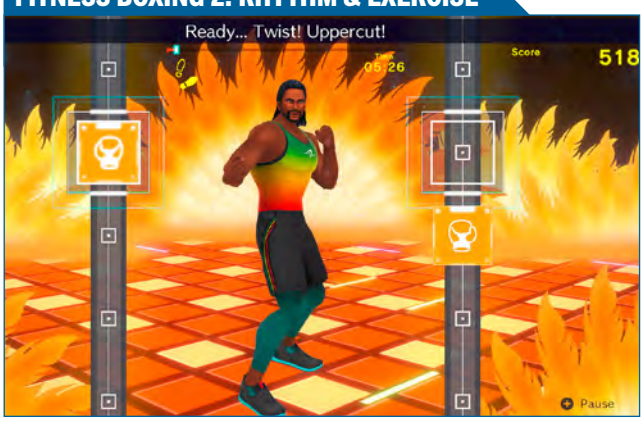
Nintendo Switch Fortsetzung

TITEL	GENRE	TERMIN
Release-Jahr		
Battle Brothers	Rollenspiel	2020
Beyond Blue	Adventure	2020
Big Rumble Boxing: Creed Champions	Sportspiel	2021
Boyfriend Dungeon	Action	2021
Bravely Default 2	Rollenspiel	2020
Disco Elysium	Rollenspiel	2020
Doctor Who	Adventure	2021
Doom Eternal	Shooter	2020
Haven	Adventure	2020
Hazel Sky	Adventure	2020
Kingpin Reloaded	Shooter	2020
King's Bounty 2	Rollenspiel	2020
Monster Hunter Stories 2: Wings of Ruin	Rollenspiel	2021
No More Heroes 3	Action	2021
Rogue Lords	Action	2021
Rune Factory 5	Rollenspiel	2021
Shin Megami Tensei 3 Nocture HD-Remaster	Rollenspiel	2021
Shin Megami Tensei 5	Rollenspiel	2021
SkateBird	Sportspiel	2021
Sports Story	Adventure/Sportspiel	2020
Shovel Knight Dig	Action-Adventure	2021
Ohne konkretes Release-Zeitfenster		
Bayonetta 3	Action	Nicht bekannt
Blue Fire	Adventure	Nicht bekannt
Colors Live	Geschicklichkeit	Nicht bekannt
Meisterdetektiv Pikachu	Adventure	Nicht bekannt
Metroid Prime 4	Action	Nicht bekannt
New Pokémon Snap	Adenture	Nicht bekannt
Overwatch 2	Action	Nicht bekannt
Pokémon Unite	Action	Nicht bekannt
Quantum League	Shooter	Nicht bekannt
Shadow Man Remastered	Action	Nicht bekannt
Solomon Program	Action	Nicht bekannt
The Legend of Zelda: Breath of the Wild 2	Action-Adventure	Nicht bekannt
World War Z	Shooter	Nicht bekannt
Yo-kai Watch	Rollenspiel	Nicht bekannt
Yo-kai Watch 4	Rollenspiel	Nicht bekannt

SUPER MARIO 3D WORLD + BOWSER'S FURY



FITNESS BOXING 2: RHYTHM & EXERCISE



ANZEIGE

COMMUNITY DEALS

Jetzt Schnäppchen einreichen und Geld verdienen!

Als PC Games Hardware-Forenmitglied kannst du jetzt Deals auf unseren Webseiten veröffentlichen und mit der PCGH-Community und deinen Freunden teilen. Deine Mühe zahlt sich richtig aus, denn mit einigen Shops kannst du sogar Geld verdienen, wenn andere User Produkte über deine Affiliate-Links kaufen. Außerdem kannst du durch das Einreichen von Deals viele Trophäen und Belohnungen erhalten.

www.pcgh.de/community-deals

PCGH

DAS TEAM

Das N-ZONE-Team. Auf dieser Seite plaudern die Redakteure und Mitarbeiter der N-ZONE über alles, was sie im Moment beschäftigt.

KATHARINA PACHE (Redaktionsleiterin)

Spielt gerade: Rollercoaster Tycoon 3 Complete Edition, Ori und Hades (und bald Pikmin 3 Deluxe)

Sieht gerade: Trash, wie immer eigentlich

Liest gerade: The Drifting Classroom. Auch ziemlicher Trash, um ehrlich zu sein.

Und sonst: Die Kartoffelliebe von Johannes ist für mich nachvollziehbar. Kann man viele gute Sachen draus machen (Klöße). Was auch sehr lecker schmeckt: Tee mit frischer Pfefferminze. Es sei denn, man hasst Minzaroma, soll es ja geben . . .

LUKAS SCHMID (Redakteur)

Spielt gerade: Far Cry: New Dawn

Sieht gerade: Shazam, sehr nett

Liest gerade: Friedrich Dürrenmatt – Das Versprechen

Und sonst: So ändern sich die Geschmäcker – neulich bei meinem liebsten Burgerladen gegessen, gemerkt, dass ich den Burger dort nicht mehr so geil finde (unabhängig davon, dass ich mir eine Lebensmittelvergiftung geholt habe). Habe jetzt einen neuen Lieblingsburgerladen, der alte nun auf Platz 3. Danke für die Aufmerksamkeit.

JOHANNES GEHRLING (Redakteur)

Spielt gerade: Neo Cab, Beyond Blue

Sieht gerade: Mal wieder Simpsons

Isst gerade: Kartoffelsalat, mega lecker!

Und sonst: Wisst ihr, was toll ist? Kartoffeln. Ich habe kürzlich meine Liebe zu dem Wurzelgemüse wiederentdeckt. Jetzt gibt es regelmäßig Kartoffelsalat, Kartoffelbrei, Kartoffelauflauf mit Räuchertofu, Pellkartoffeln mit Sojajoghurt … ich kriege gar nicht genug davon. Die Gerichte passen so wunderbar zum Herbst, sind simpel und obendrein noch günstig.

BENJAMIN KEGEL (freier Mitarbeiter)

Spielt gerade: Spielt gerade: Jurassic World: Evolution

Besucht gerade: seinen Bruder in Kiel. Grüß dich, bester Bro!

Baut gerade: seine Werkstatt auf. Besonders freue ich mich auf meine Bandsäge. Und dann bau ich meinen Van aus!

Und sonst: Ich hätte euch bereits in dieser Ausgabe gerne erzählt, ob ich mein Studium gepackt habe – leider gibt es die Prüfungsergebnisse erst nach der N-ZONE-Deadline. Darum bis bald, im Wald!

MATTHIAS SCHÖFFEL (Layouter)

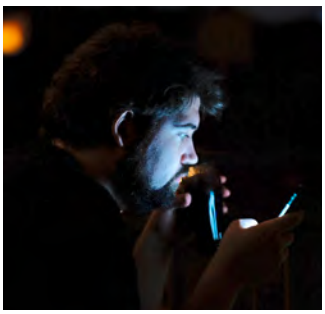
Sieht gerade: Lawless

Hört gerade: E.S.T. – Plays Monk

Liest gerade: Nana Kwame Adjei-Brenyah – Friday Black

Und sonst: Habe mir daumendicke Kabel für die Stereo-Anlage angeschafft, da passt mehr durch. Ist auch viel effizienter als Bluetooth. Die Musik weiß nämlich jetzt genau, wo sie lang muss und irrt nicht völlig planlos durch die Weiten des Raums, bis sie, völlig erschöpft, irgendwann zufällig auf ein Ausgabegerät trifft.

DAVID BENKE (Redakteur)



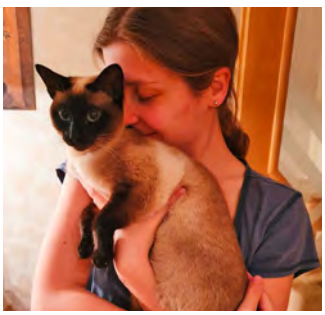
Spielt gerade: FIFA 21

Sieht gerade: Wo die Liebe hinfailed, eine nette kleine Arte-Mini-Dokureihe über die Tücken des Online-Datings

Hört gerade: Flume, Kavinsky und anderen Electronic-Shizzle

Und sonst: Stehe ich mit meiner WG gerade vor der schwierigen Entscheidung, ob wir eine Halloween-Party veranstalten oder nicht. Rein rational betrachtet kann man das wilde Mischen von Haushalten aktuell ja nicht wirklich gutheißen.

STEFANIE HARTWICH (Praktikantin)



Spielt gerade: Animal Crossing

Sieht gerade: Orange is the New Black, das dritte Mal

Liest gerade: Das Exposé der Masterarbeit meiner Schwester

Und sonst: Habe es bis zum Ende meines Praktikums immer noch nicht geschafft, die richtige Menge für eine Portion Nudeln herauszufinden. Daher ernähre ich mich drei Tage lang von Fusilli, Penne und Co. (ich weiß, das ist nicht ausgewogen, Mama). Ich bin für jeden Tipp dankbar!

ALEXANDER BERNHARDT (Praktikant)

Spielt gerade: Europa Univeralis 4

Sieht gerade: The King. Mit Timothée Chalamet in der Hauptrolle bekomm ich richtig Lust auf Dune!

Liest gerade: Das Schwert der Vorsehung (Witcher Band 2)

Und sonst: Ich habe Geocaching für mich gefunden (Badumm Tss)! Ewig langes Suchen nach Gegenständen war mir zwar schon vorher vertraut, aber normalerweise vermisse ich nur Sachen wie meine Brille. Jetzt finde ich Schätze!

MEINUNGSMACHE

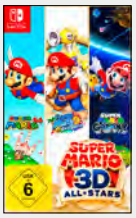
Lukas Schmid

Katharina Pache

Johannes Gehrling

	Lukas Schmid	Katharina Pache	Johannes Gehrling
TOP-TITEL	Ori and the Will of the Wisps	Hades und Ori	Super Mario 3D All-Stars
FLOP-TITEL	WWE 2K Battlegrounds	Spinch	WWE 2K Battlegrounds

Super Mario 3D All-Stars



Wäre man ganz böse, dürfte man hier eigentlich keine Empfehlung aussprechen. Denn so gut die einzelnen Spiele auch sind, die Sammlung an sich ist eigentlich eine Enttäuschung und zeugt nicht gerade von übermäßigem Einsatz seitens Nintendo. Aber verdammt, die einzelnen Spiele SIND nun einmal so gut, allen voran Super Mario Galaxy. Alleine deswegen lohnt sich schon die Anschaffung. Ja, ich bin schwach ... ✓

Schon eine Herausforderung, noch einen Meinungskasten zu diesem Thema zu schreiben, nachdem schon im Test jede Menge davon zu finden sind! Vor allem, da es wohl zweifellos klar ist, dass ich das Dreierpack empfehlen werden. Aber fehlen sollte dieses Trio auf der Meinungsmache natürlich auf keinen Fall, ich meine – alleine Super Mario Galaxy, wie kann man es nicht lieben und verehren? ✓

In meinem Test moniere ich zwar einige Kritikpunkte an der Collection, die meines Erachtens nach nicht gerade unwichtig sind. Nichtsdestotrotz aber freue ich mich selbstredend über diese drei Mario-Klassiker auf meiner Switch und bin froh, dafür nicht mehr N64, Gamecube und Wii (U) aus dem Keller holen und entstauben zu müssen, um die Klempner-Nostalgie zu entfachen. Darauf habe ich gewartet. ✓

Kirby Fighters 2

Objektiv betrachtet ist Kirby Fighters 2 schon ganz okay. Es ist vergleichsweise günstig, es sieht nett aus, es tut niemandem weh. Aber es ist halt so sinnlos! Neben Super Smash Bros. Ultimate braucht's kein zweites Kampfspiel, welches in absolut jeder Hinsicht hinter dem großen Bruder zurückbleibt. Und wer ein Kirby-Abenteuer spielen will, ist mit Kirby: Star Allies viel besser bedient. Brauche ich also nicht. ✗

Ich fühle mich inzwischen für einiges zu alt, unter anderem für Kirby-Spiele, zumindest, wenn sie nicht im flauschigen Woll-Look daherkommen. Ich mochte nicht mal die klassischen Jump&Runs besonders. Jetzt ist es raus! Kirby Fighters 2 wird schon alleine aus diesem Grund wohl nie in der Bibliothek meiner Switch auftauchen. Es sei denn, ich muss mal jüngere Kinder mit meiner Konsole bespaßen. ✗

Ich bin zwiegespalten. Einerseits ist Kirby Fighters 2 kein schlechtes Spiel, im Gegenteil, und die vielen freischaltbaren Gegenstände motivieren. Andererseits kann ich auf der gleichen Konsole halt auch einfach Smash Bros. spielen, was in sämtlichen Belangen überlegen ist. Nur einen Vorteil hat Kirby Fighters 2: Es hat mehr Kirby-Varianten. Das alleine reicht aber nicht, um Smash Bros. auszustechen. ✗

Ori and the Will of the Wisps

Das war vielleicht mal eine schöne Überraschung! Ich liebe das erste Ori, hätte aber nicht erwartet, dass der Nachfolger auch auf die Switch kommt, zumindest nicht so schnell. Jetzt ist es aber da und mindestens so gut wie Ori and the Blind Forest. Ob einem der Jump&Run-Ansatz des Erstlings oder der Action-Fokus der Fortsetzung mehr zusagt, ist Geschmacksache. Absolute Pflichtkäufe sind beide! ✓

Ist ja gut! Ich spiele es schon! Wie oft wurde mir Ori eigentlich inzwischen empfohlen? Ich kann es nicht mehr zählen, aber jetzt gibt's das Ding endlich auch auf meiner Switch und somit ist die Sache geritzt. Über die herausragende Qualitäten des Titels (und des Vorgängers) haben euch bestimmt schon unzählige andere informiert, da brauche ich nicht auch noch ins gleiche Horn stoßen. ✓

Hach, was ist das für ein optisch und musikalisch wunderschönes Spiel! Jetzt, wo es beide Oris auf der Switch gibt und der Herbst beim Blick aus dem Fenster offensichtlich so richtig Einzug gehalten hat, ist es höchste Zeit, diese beiden grandiosen Meisterwerke anzugehen. Ich bin wirklich froh, dass sich Microsoft und Nintendo gut verstehen. Sei es wegen Banjo-Kazooie in Smash oder den Ori-Spielen. ✓

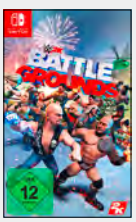
Hades

Hach ja, Rogue-like. Ich kann schon verstehen, warum viele Leute diese Art von Spielen mögen. Bei mir tut sich da halt nichts. Hades ist ganz bestimmt ein besonders gut gelungener Vertreter, nach allem, was man hört, sogar einer der besten. Aber ich guck mir das Gameplay an, ich lege selbst Hand an und habe nach wenigen Minuten schon keine Lust mehr. Es liegt nicht an dir, es liegt an mir, Hades. ✗

Endlich ein Treffer! Die Vorgängertitel des Studios kamen alle ziemlich gut bei Fachpresse und Spielerschaft an, aber überzeugt hat mich tatsächlich keines davon vollends. Vor allem nicht der letzte Streich, Pyre. Mit Hades hat Supergiant Games jetzt einen Titel kreiert, der mich abholt. Ich mag das Kampfsystem, ich mag Rogue-like-Gameplay, ich mag das Setting, deshalb eine klare Empfehlung von mir. ✓

Rogue-Likes sind nun eigentlich so gar nicht mein Fall. Bei Hades allerdings bin ich drauf und dran, eine Ausnahme zu machen. Schon Anfang des Jahres schwärmte mir ein Kollege regelmäßig vor, wie toll das Game doch sei. Am Selbstausprobieren hinderte mich damals in erster Linie die privat nicht vorhandene notwendige Hardware. Mit dem Switch-Release ist das nun Geschichte. Soll ich es wagen? ✓

WWE 2K Battlegrounds



Hahaha nein! Achso, ich muss noch mehr sagen? Nun gut. Also, erst einmal interessiert mich Wrestling ähnlich viel wie die Geschichte der weißen Wandfarbe während des Dreißigjährigen Krieges. Zweitens sieht dieses Comic-Look-Gebrawle einfach ekelhaft aus. Drittens ist es auf der Switch technisch katastrophal. Viertens ist schlimmer als all das die miese Mikrotransaktions-Abzocke. ✗

Als absolute Wrestling-Nulpe habe WWE 2K Battlegrounds hier reingepackt, weil mich interessiert, was Lukas und Johannes dazu sagen, die mindestens ebenso wenig Ahnung von der Materie haben wie ich. Meine erste Reaktion auf den Trailer: Wieso bekämpfen sich diese Kleinwüchsigen in albernen Kostümen? Keine Sorge, den Test hat Wrestling-Fachkraft Chris übernommen, der kennt sich aus. ✗

Ich bin nun wahrlich kein Wrestling-Fan, aber zumindest finde ich die Matches und Events wie Wrestlemania durchaus ganz unterhaltsam. Mehr aber auch nicht. Und Sportspiele sind sowieso nicht wirklich mein Fall, außer, man sieht Mario Kart als ein solches. Obendrein ist die WWE-Spielereihe in den letzten Jahren nicht gerade durch Qualität aufgefallen. Von daher: Nein danke, kein Battlegrounds. ✗

SUPER MARIO 3D ALL-STARS

Schon lange haben es sich zahlreiche Mario-Fans gewünscht, auch Gerüchte gab es seit einiger Zeit, nun also ist die Collection da: Super Mario 3D All-Stars mit den Klassikern Super Mario 64, Super Mario Sunshine sowie Super Mario Galaxy – technisch aufpoliert, ansonsten aber im Original. In diesem Sinne: Auf zum x-ten Durchlauf durch diese drei Meisterwerke der Gaminggeschichte!

Lange Zeit sah das Switch-Jahr 2020 ziemlich mau aus, zumindest, wenn es um neue Spiele von Nintendo selbst ging. Da gab es im März zwar ein überaus erfolgreiches Animal Crossing: New Horizons und auch sonst waren die Japaner natürlich nicht ganz untätig, aber an Ankündigungen mangelte es vor allem im Frühjahr und Frühling bis in den Sommer hinein. Ob die globale Pandemie daran Schuld trägt? Möglich, zumindest teilweise wohl bestimmt. Das änderte sich endlich Anfang August, als Nintendo anfing, quasi wöchentlich neue Switch-Spiele vorzustellen. Beispielsweise Pikmin 3 Deluxe, Hyrule Warriors: Zeit der Verheerung oder anlässlich des 35. Jubiläums von Super Mario gleich eine ganze Reihe an Mario-Games, -Merchandise, -Events und anderen Goodies. Neben einem AR-Mario-Kart mit echten ferngesteuerten Karts, einer Neuauflage von Game & Watch, einem erweiterten Port von Super Mario 3D World, einem Battle-Royale-Online-Mario und weiteren Titeln wurde zum Jubiläum auch ein schon länger kursierendes Gerücht Wirklichkeit: Super Mario 3D All-Stars! Bei dieser Collection handelt es sich um eine drei Mario-3D-Klassiker umfassende Sammlung für die Switch. Beinhaltet sind Super Mario 64, Super Mario Sunshine sowie Super Mario Galaxy. Nein, Super Mario Galaxy 2 ist – warum auch immer – nicht enthalten und auch Super Mario 3D Land sucht man leider vergebens. Doch dazu später mehr. Und ja, mit rund 60 Euro ist der Preis durchaus ziemlich happig für eine Collection mit im Grunde drei alten Spielen, die lediglich technisch etwas verbessert wurden, inhaltlich aber unverändert sind. Immerhin, obendrein gibt es zu allen drei Spielen auch den vollständigen Originalsoundtrack. Ewig Zeit bleibt nach dem Release am 18. September 2020 derweil nicht, denn nicht nur ist die physische Variante limitiert, auch die digitale Version im eShop bietet Nintendo nur bis zum 31. März 2021 feil, danach fällt das Spiel aus dem Sortiment. Warum? Das wüssten wir auch gerne, doch auch hierzu an späterer Stelle mehr.

Fühlt sich an, wie nach Hause zu kommen: Beim Startbildschirm von Super Mario 64 dem virtuellen Klempner Nase, Ohren und Co. langziehen – in hoher Auflösung!

Kaum zu glauben, aber auf der Switch kann man die (wenigen) Texte in Super Mario 64 tatsächlich lesen, ohne dass einem die Augen schmerzen.

Super Mario 64

Der älteste Klassiker in dieser Collection ist natürlich Super Mario 64, das hierzulande erstmals am 01. März 1997 für das Nintendo 64 erschien und einen Meilenstein in der Mario-Serie, aber auch in der Spielegeschichte allgemein markierte. Mit Super Mario 64 wagte Nintendo nämlich zum ersten Mal den Sprung in die dritte Dimension, der berühmte Klempner entwuchs der bis dato auf lediglich zwei Achsen stattfindenden virtuellen Realität. Zugleich etablierte das japanische Traditionsunternehmen die Steuerung mit dem Analogstick, um diesem Wandel Rechnung zu tragen. Der Stick war beim N64 zwar noch quasi halb Prototyp, leierte leider arg schnell aus und wurde dadurch ungenau, vor allem durch Spiele wie Mario Party; gleichzeitig aber eröffnete er völlig neue Möglichkeiten, ein Videospiel zu erleben – zum Beispiel eben Super Mario 64! Storytechnisch ist das Hüpfabenteuer schnell abgearbeitet, ist die (dünne) Geschichte doch ohnehin nur Mittel zum Zweck. Mario folgt der Einladung von Prinzessin Peach auf ein Stück Kuchen in ihrem Schloss. Dort allerdings empfängt Mario lediglich eine schaurige Stille … bis Bowsers Gelächter ertönt! Folgend stürzt sich Mario in zahllose unterschiedliche Welten, verborgen hinter magischen Gemälden, um die Prinzessin aus Bowsers Klauen zu befreien. Der Rest ist Geschichte und natürlich erwartet euch ein Happy End. Super Mario 64 ist freilich in mehrerlei Hinsicht veraltert, immerhin hat das Spiel schon über 23 Jahre auf dem Buckel. Vor allem das Leveldesign wirkt stellenweise altbacken, kein Wunder, stellte das Spiel doch Nintendos erste Versuche in einem damals völlig neuen Metier dar. Alles in allem aber ist das Game auch heute noch nicht nur gut spielbar, sondern auch ein großer Spaß. Das gilt gleichermaßen für mittlerweile erwachsene Retrofans, die das Mario-Abenteuer seinerzeit erstmals als Kind erlebten, als auch für erstmalige Spieler. Klar, wer Mario vor allem durch Super Mario Odyssey und Co. kennt, der wird am Anfang vielleicht etwas stutzen ob der simplen Grafik und des zuweilen trägen Handlings der Hauptfigur. Doch nichtsdestotrotz ist Super Mario 64 auch im Jahr 2020 nicht zu verachten. Zumal das Spiel für Super Mario 3D All-Stars überarbeitet wurde. Nicht inhaltlich, dafür aber erstrahlt Marios erstes 3D-Abenteuer nun in deutlich höherer Auflösung, was sofort ins Auge fällt. So gut hat das Original-Mario-64 noch nie ausgesehen, auch einige Texturen wurden überarbeitet. Das ist allerdings auch schon alles an Neuerungen. Gezockt wird weiterhin nur im ursprünglichen Bildschirmformat von 4:3, was auf großen, modernen Fernsehern leider einen Großteil des Displays ungenutzt lässt. Schade vor allem, weil Super

Im Hauptmenü gibt es zu jedem Spiel der Sammlung einige Infos wie Releasedatum, Plattform, verfügbare Sprachen und einen kurzen Beschreibungstext.

Bei Super Mario Galaxy seid ihr zu Nutzung von Bewegungssteuerung gezwungen. Das funktioniert mit Joy-Cons, aber auch mit dem Pro Controller der Switch.

MEINUNG SUPER MARIO 64
Johannes Gehrling

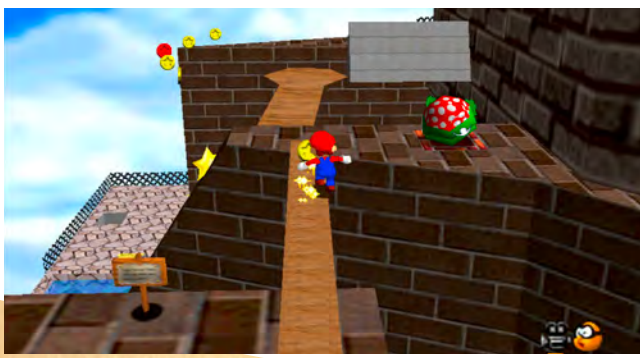
Super Mario 64 wird für immer ein ganz besonderes Spiel sein.

Mit Super Mario 64 verbinde ich ausschließlich tolle Erinnerungen. An Weihnachten 1997, als ich erstmals in die dreidimensionale Mario-Welt eintauchte, an die Neuauflage für den DS im Frühjahr 2005, an das wiederholte Durchspielen in der Studentenzeit. Schade nur, dass das Spiel für die Switch-Collection nicht auf das 16:9-Format aufgewertet wurde so wie Super Mario Sunshine. Die großen schwarzen Ränder links und rechts und (etwas kleiner) auch oben und unten sind einfach nervig auf einem großen modernen Fernseher. Nichtsdestotrotz freut es mich, Mario 64 auf der Switch zu zocken.

Mario Sunshine, im Original auch in 4:3, in der neuen Collection in 16:9 läuft. Die Kamerasteuerung ist immer noch genauso nervig wie anno dazumal, auch wenn sie jetzt mit einem zweiten Analogstick kontrolliert wird statt mit den ikonischen gelbfarbigen C-Buttons. Und auch Kleinigkeiten wie das umständliche und nervenaufreibende Ansprechen von NPCs wurden nicht angegangen, obwohl die Switch deutlich mehr Knöpfe hat, wovon man einen davon explizit für dieses Feature hätte nutzen und das Problem somit simpel hätte lösen können. Schade, dass man hier Chancen vertan hat, Super Mario 64 auf einfachem Wege noch besser zu machen. Zumindest aber beinhaltet die Version in Super Mario 3D All-Stars dafür wirklich das Originalspiel, was Retro-Fans zufriedenstellen dürfte. Ergo gibt es natürlich neben dem Singleplayer-Abenteuer keine weiteren Modi oder gar Multiplayer. Kontrolliert wird der 64-Bit-Mario wahlweise mit dem Pro Controller oder den Joy-Cons, natürlich alles wie im Original ohne Bewegungssteuerung oder andere Spielereien.

Super Mario Sunshine

Rund fünf Jahre nach Super Mario 64 kam am 04. Oktober 2002 der direkte Nachfolger Super Mario Sunshine für den damals noch jungen Gamecube auf den Markt. Im Gegensatz zu Super Mario 64 war Sunshine kein Launchtitel der Konsole, diesen Platz füllte vor rund 18 Jahren Marios in Grün gekleideter Bruder Luigi mit dem allerersten Luigi's Mansion aus. Worum geht's? Mario und Komparsen freuen sich auf den Urlaub auf der sonnigen Isla Delfino, doch das vermeintliche Tropenparadies ist bedeckt mit ekligem Glibber – und Mario soll schuld an der Misere sein! Der Held bricht auf, um die Insel zu säubern, den wahren Täter zu finden und die versteckten Insignien der Sonne zu sammeln. Unterstützung hält er dabei vom multifunktionalen Dreckweg 08/17. Auch hier gilt, wie schon bei Super Mario 64: Die Geschichte ist fraglos lediglich Mittel zum Zweck und nicht dazu gedacht, durch tiefgründige Dialoge, dra-



Die Levels von Super Mario 64 wirken heutzutage teils etwas altbacken und arg simpel beim Aufbau. Das Spiel war seinerzeit aber auch das erste seiner Art.

Bösewicht Bowser hatte schon 1997 keine Chance gegen den schnauzbarttragenden Super-Klempner mit der roten Mütze. Nimm das, blöder Bowser!

Die Kamerasteuerung ist bei Super Mario 64 noch immer genau die gleiche wie beim Nintendo-64-Original. Originalgetreu? Eher veraltet und nervig …

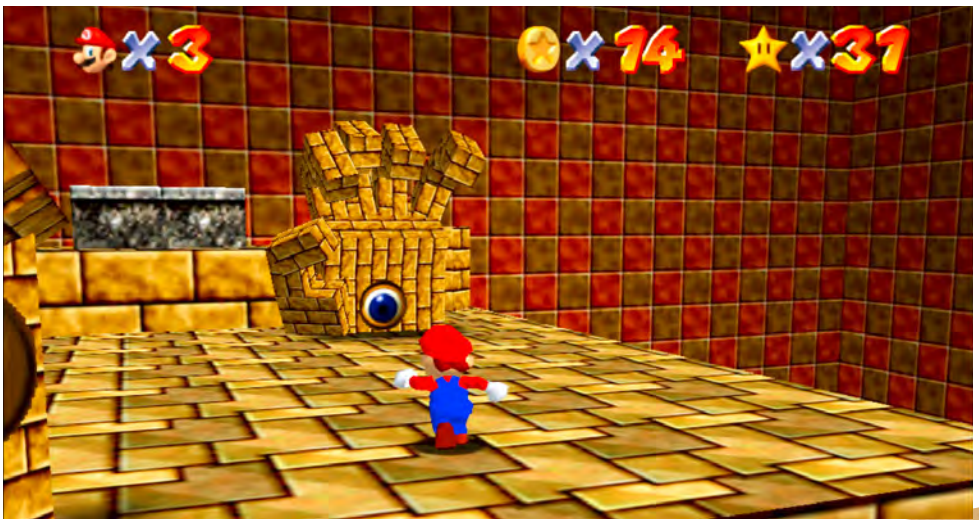
120 Sterne gilt es in Super Mario 64 zu sammeln, wobei für den Abschluss der „Story" auch schon 70 Exemplare der goldleuchtenden Collectibles genügen.

matische Wendungen und eine filmreife Inszenierung Hollywoodstreifen oder anderen filmischen (oder spielerischen) Story-Blockbustern Konkurrenz zu machen. Stattdessen soll das Geschehen in Super Mario Sunshine einfach einen simplen Rahmen erhalten – und das funktioniert auch gut. Mit dem Wechsel vom Nintendo 64 zum Gamecube ging 2002 nicht nur erstmals bei einer Nintendo-Heimkonsole der Sprung von Cartridges zu Discs einher, die Rechenleistung stieg auch deutlich an, was eine ganze neue Grafikpracht mit vielfach mehr Polygonen und Details ermöglichte als noch wenige Jahre zuvor bei Super Mario 64. Zugleich änderte sich auch beim Gameplay dank dem Multi-Düsen-System Dreckweg 08/17 einiges. So kann Mario in seinem zweiten 3D-Abenteuer nicht nur Wasser verspritzen, beispielsweise auf Gegner, sondern auch kurzzeitig fliegen, steil in die Luft emporsausen und mit brachialer Geschwindigkeit durch die Spielwelt brausen. Alles dank dem Dreckweg 08/17. Auch die Spielwelt, angesiedelt in einem sonnigen Tropensetting, stellte eine Neuheit für die Serie dar, was schon damals spaltete und für Begeisterung beziehungsweise Abneigung sorgte, das dürfte heute noch ähnlich sein. Immerhin geht es im Kern immer noch ums Gleiche wie immer: Sterne (oder in diesem Fall sogenannte „Insignien der Sonne") sammeln, Gegner plattmachen, Prinzessin retten. Simpel also, aber spaßig. Super Mario Sunshine ist natürlich deutlich besser gealtert als Super Mario 64 und sieht dank neuem 16:9-Format, höherer Auflösung, stabil hoher Framerate sowie einigen verbesserten Texturen richtig toll und so gut wie noch nie zuvor aus. Es ist zwar auch in dieser überarbeiteten Fassung nicht zu leugnen, dass es sich um ein altes Spiel handelt, das Äußere jedoch kann durchaus mit einigen modernen Titeln mithalten. Problematisch ist die im Original fein justierbare Düsensteuerung, die beim Gamecube-Original durch die analogen Schulterbuttons des Controllers möglich war. Solche gibt es bei der Switch nicht, ergo musste man auf eine Behelfslösung ausweichen. Mit R1 bleibt Mario stehen und spritzt mit maximaler Power und der Möglichkeit, den Wasserstrahl zu steuern. Mit R2 verspritzt Mario das Wasser beim Bewegen, dafür lässt sich die Düse nicht kontrollieren. Spritz-Zwischenstufen fallen ebenfalls weg, was keine Katastrophe ist, aber trotzdem ein bisschen schade. Vor allem, da sich das Game auch mit einem Gamecube-Controller spielen lässt. Auf diese Art aber auch nur mit der neuen Switch-Steuerung. Nichtsdestotrotz ist Super Mario Sunshine – wie auch Super Mario 64 – immer noch ein tolles Jump&Run und ein erneutes (oder erstmaliges) Durch-

MEINUNG
SUPER MARIO 64
Katharina Pache

Super Mario 64 ist ein fester Bestandteil meiner Kindheit.

Zum ersten Mal Super Mario 64 gespielt habe ich im örtlichen Kaufhaus (das heute gar nicht mehr existiert) an einer N64-Station. Und ich hatte zunächst große Schwierigkeiten mit der Steuerung, klar, von meinem Game Boy war ich die dritte Dimension nicht gewohnt und mit dem Dreizack-Controller von Nintendos neuer Konsole habe ich mich erst viel später anfreunden können. Trotzdem war mir sofort klar: Ich muss diese Konsole und dieses Spiel besitzen! Beim nächsten Weihnachten lag das N64 unter dem Baum und mein Bruder und ich haben sehr viel Zeit mit der Sternensuche verbracht. Ohne Spieleberater (und natürlich ohne Hilfe aus dem Internet) waren wir damit eine ganze Weile beschäftigt. In der Neuauflage ist das Spielgefühl nun, so viele Jahre später, natürlich nicht mehr das gleiche. Aber Spaß macht es nach wie vor!



Neben Bowser bekommt es Mario in seinem 64-Bit-Abenteuer auch mit weiteren interessanten Bossgegnern zu tun.

MEINUNG
SUPER MARIO 64
Lukas Schmid

Super Mario 64 gilt nicht ohne Grund als Videospiele-Revolution.

An dieser Stelle möchte ich an mein riesiges Retro-Special zu Super Mario 64 erinnern, welches ihr wahlweise in der vorletzten N-ZONE oder auf unserer Website pcgames.de findet, dort sogar inklusive Video (*hust, Eigenwerbung, hust*). Dort lege ich im Detail dar, was ich nun wiederhole: Super Mario 64 ist ein absoluter Meilenstein, war wegweisend für die Zukunft der Videospielewelt und spielt sich, abseits einiger archaischer Elemente, auch heute noch herausragend gut. Ich hätte mich zwar über ein vollwertiges Remake noch mehr gefreut, aber auch die Originalversion ist ein absolutes Switch-Highlight.

Man sieht Super Mario Sunshine das Alter von 20 Jahren natürlich an, stellenweise kann das Spiel in der HD-Version allerdings mit aktuellen Games mithalten.

Dank dem Dreckweg 08/17 ist Super Mario Sunshine ein ziemlich ungewöhnliches Mario-3D-Spiel, der sprechende Wasserdüsenrucksack ermöglicht neue Moves.

MEINUNG SUPER MARIO SUNSHINE
Lukas Schmid

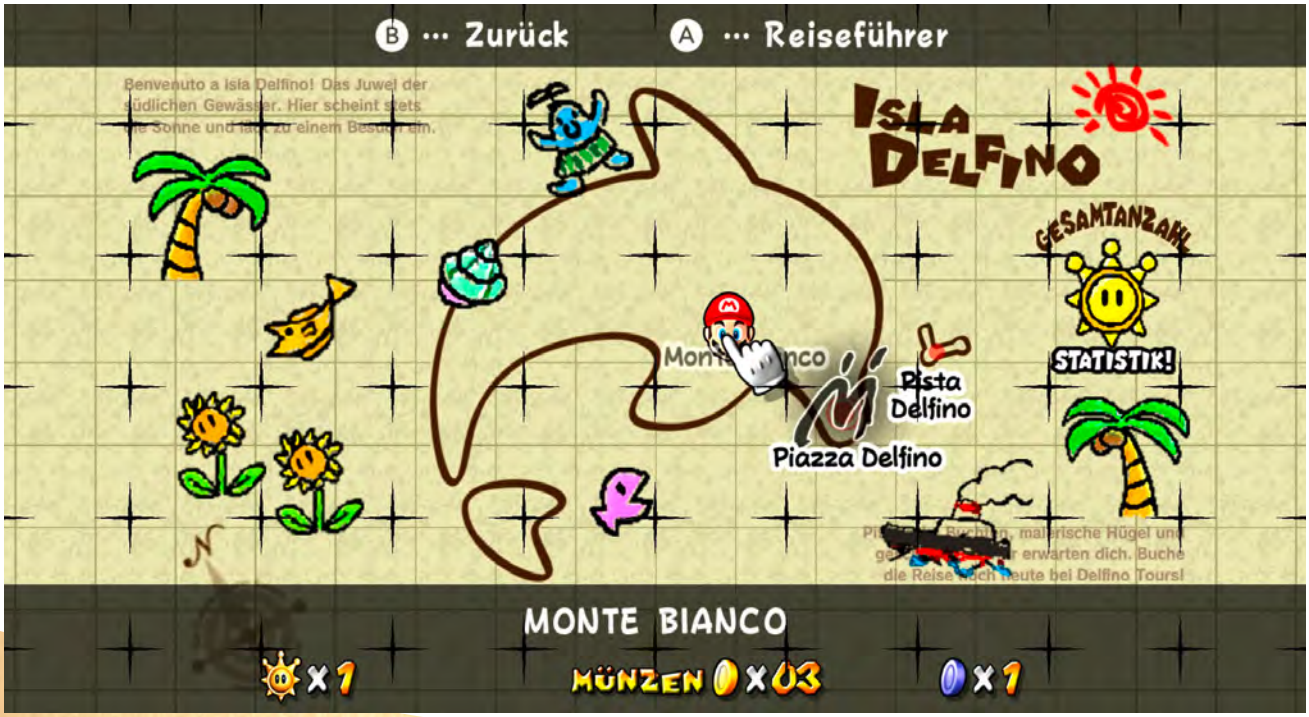
Sunshine leidet unter einem schlechten Ruf – zu Unrecht!

Für viele Spieler gilt Super Mario Sunshine als das „schlechte" 3D-Mario. Warum, werde ich wohl niemals wirklich nachvollziehen können. Klar, es hat seine Probleme, allen voran bezüglich der Kamera und einiger Designentscheidungen. Ich sage nur „blaue Münzen"! Aber das Hüpf-Gameplay samt Wasserspritze ist eine Wucht und die Welt ist einfach famos gut gestaltet! Hier gibt es keine Eis- oder Wüstenwelten, aber dafür ist das Sommer-Setting in sich einfach ungemein stimmig und in Sachen Abwechslungsreichtum holen die Entwickler alles raus. 16:9 auf Switch ist zudem eine super Sache.

spielen wert. Es gilt ebenfalls wie beim N64-Vorgänger: Inhaltlich hat sich nichts am Spiel getan, es bleibt beim Singleplayer-Modus, Mehrspieler- oder andere Modi sucht man vergebens. Gesteuert wird ebenfalls je nach Vorliebe mit dem Pro Controller oder den Joy-Cons; auch hier ohne Bewegung per Steuerung oder andere eher moderne Erscheinungen.

Super Mario Galaxy

Das dritte Spiel im Bunde ist zwar das jüngste in Super Mario 3D All-Stars, hat aber ebenfalls bereits knapp 13 Jahre auf dem Buckel. Kinder, wie die Zeit vergeht! Super Mario Galaxy kam in Deutschland am 16. November 2007 für die Wii auf den Markt und begeistert bis heute unzählige Spieler auf der ganzen Welt, unter anderem durch einen bis dato nie dagewesenen orchestralen Soundtrack in einem Mario-Spiel. Der klingt auch heutzutage noch absolut fantastisch und bleibt geradezu im Ohr kleben. Story? Auch hier wie gewohnt nur Mittel zum Zweck. Das Sternenstaubfest ist in vollem Gange und es regnet Sternenteile, doch Bowsers Angriff stört die Feier jäh. Der Schurke entführt Prinzessin Peach samt ihrem Schloss und lässt Mario im All zurück. Hier trifft der Schnauzbartträger auf Luma, ein süßes Sternenkind, sowie eine mysteriöse Dame im blauen Gewand. Fortan schlägt er sich durch zahlreiche abwechslungsreiche Levels, um Peach zu retten. Super Mario Galaxy macht, allein schon wegen der Wii als Plattform, erneut einiges anders als die Vorgänger. So setzt das Spiel – natürlich – auf Bewegungssteuerung. Menüs lassen sich nur so nutzen und auch beim Spielen selbst erfordern manche Aktionen die Steuerung per Bewegung. In der Switch-Version nutzt ihr wahlweise Joy-Cons mit ebenjener Originalsteuerweise, oder aber den Pro Controller. Dann allerdings müsst ihr dennoch die Menüs per Bewegung steuern und auch einige von Marios Aktionen im Spiel. Das ist zwar erstaunlich gut umgesetzt, nervt aber trotzdem. Wieso das Spiel nicht einfach eine komplett klassische Controllersteuerung ohne



Die Spielwelt von Super Mario Sunshine ist im sonnigen Isla Delfino angesiedelt. Das tropische Setting kommt in 16:9 und HD besonders gut rüber.

Alles voll mit Schleim – und Mario soll schuld daran sein! Tatsächlich ist ein mysteriöser Doppelgänger verantwortlich für die Sauerei. Wer wohl dahinter steckt?

Die unzähligen blauen Münzen befinden sich unverändert auch in der HD-Version von Super Mario Sunshine und sind noch immer relativ nervig zu sammeln.

jeden Schnickschnack bietet, ist nicht wirklich nachvollziehbar. Im Handheld-Modus übrigens sammelt ihr die Sternenteile durch Berühren des Touchscreens ein, was auch die Frage nach der Kompatibilität des Spiels mit der Switch Lite beantwortet: Ja, das funktioniert. Ideal ist es aber nicht. Optisch macht Super Mario Galaxy auf der Hybridkonsole einiges her, das Spiel sieht so gut aus wie nie zuvor. Die Auflösung wurde hochgeschraubt, die Bildwiederholungsrate ist konstant hoch und die Spielwelt wunderschön gestaltet. Da macht es dann auch umso mehr Spaß, sich auf die Jagd nach den Sternen zu begeben und die zahlreichen verschiedenen Planeten zu erkunden, die nur darauf warten, von Mario entdeckt zu werden. Einige neue Twists bietet das Jump&Run durch die als winzige Planeten aufgebauten Abschnitte der Levels, mit jeweils eigener Schwerkraft und Co. Aber generell bleibt natürlich auch hier alles beim Alten: Gegner plattmachen, Münzen (und Sternenteile) sammeln, Sterne ergattern, Prinzessin retten. Dieses gewohnte Set an Features meistert Super Mario Galaxy aber derart gut, dass trotz Simplizität riesengroßer Spielspaß aufkommt, das gilt in 2020 gleichermaßen wie schon 2007. Nicht umsonst ist Super Mario Galaxy eines der am besten bewerteten Spiele aller Zeiten. Wer das Game noch nie gezockt hat, sollte das spätestens mit Super Mario 3D All-Stars endlich nachholen. Bezüglich Multiplayer und sonstigen Modi sieht es indes auch hier eher mau aus. Als einziges Spiel der Collection bietet Super Mario Galaxy zwar tatsächlich die Möglichkeit, einen zweiten Spieler einzubinden, der kann aber lediglich die Kontrolle über den Sternenzeiger übernehmen und somit den Hauptspieler helfen, Sternenteile aufzusammeln, Gegner zu betäuben etc. – ein beschränktes und ergo mäßig spannendes Multiplayer-Erlebnis.

Wo ist der Rest?

Bleibt nach dem Durchspielen der drei Mario-Klassiker natürlich eine wichtige Frage offen: Und wo ist der Rest? Okay, Super Mario Odyssey ist noch quasi-neu und daher nicht Teil der Collection, nachvollziehbar. Super Mario 3D World kommt im Februar 2021 als erweiterte Fassung auf die Switch,

Natürlich mangelt es auch in Super Mario Sunshine nicht an bissigen Bossgegnern wie diesem Mega-Blooper.

MEINUNG SUPER MARIO SUNSHINE
Johannes Gehrling

Nicht das beliebteste Mario, aber vielleicht das ungewöhnlichste.

Zugegeben: Ganz so gerne wie 64 mag ich Sunshine zwar nicht. Dennoch ist Marios Ausflug ins Urlaubsparadies ein Spiel, für das ich in den vergangenen Jahren den Gamecube immer mal wieder gerne ausgegraben habe. Das kann ich mir nun sparen, herrlich! Und dann läuft Super Mario Sunshine auf der Switch auch noch in 16:9 und mit deutlich höherer Auflösung als im Original. Das lob ich mir, denn ich bin durchaus ein großer Fan von hochauflösenden Filmen, Serien, Videos, Games … und auf der Switch sieht Sunshine auf 55 Zoll einfach hervorragend aus! Nur die nicht ganz optimale Steuerung ohne analoge Schulterbuttons nervt, aber macht Sunshine zum Glück nicht unspielbar. Das gleiche Makeover hätte man Super Mario 64 ebenfalls verpassen sollen. Aber dafür kann Sunshine natürlich nichts.

MEINUNG SUPER MARIO SUNSHINE
Katharina Pache

Gutes Spiel, aber ich hatte andere Gamecube-Titel lieber.

Nein, so begeistert wie von Super Mario 64 war ich von Super Mario Sunshine damals bei weitem nicht. Mir haben der Fokus auf das Urlaubsthema und die Wasserdüsenmechanik einfach nicht gefallen – warum eigentlich? Wahrscheinlich, weil bei Mario-Spielen für mich immer viele unterschiedliche Settings und Themen dazugehören. Aber zugutehalten muss man den Entwicklern, dass sie Neues gewagt haben (und immer noch wagen), auch, wenn sie dabei Gefahr laufen, dass das Ergebnis nicht jedem gefällt. Super Mario Sunshine ist – für mich! – der schwächste Teil des Trios.

MEINUNG SUPER MARIO GALAXY
Katharina Pache

Super Mario Galaxy ist eines der besten Spiele aller Zeiten.

Wie wollen die das jemals toppen? Das habe ich mich damals nach dem Test von Super Mario Galaxy gefragt (den ich damals noch für unser Schwestermagazin Games Aktuell verfasst habe). Und tatsächlich hat Nintendo das meiner Ansicht nach bislang auch nicht geschafft. Klar, selbst der Meilenstein Super Mario Galaxy ist nicht ohne Schwächen, aber insgesamt betrachtet vereint das Wii-Spiel doch so viele Qualitäten und vermittelt so viel Spaß, dass ich keine Probleme damit habe, zu behaupten: Jeder sollte Super Mario Galaxy gespielt haben, denn es ist einer der besten Titel aller Zeiten.

MEINUNG SUPER MARIO GALAXY
Lukas Schmid

64 und Sunshine waren die Pflicht, jetzt kommt die Kür!

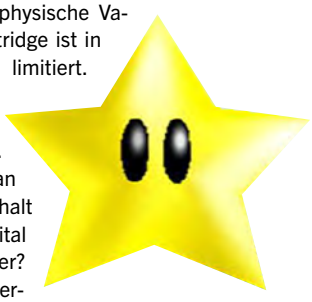
Super Mario 64 und Super Mario Sunshine sind fantastische Spiele. Mit Super Mario Galaxy hat Nintendo aber ein Abenteuer abgeliefert, dass so über alle Maße herausragend gut ist, dass sogar die beiden Vorgänger im Vergleich verblassen. Nie war ein Jump&Run abwechslungsreicher, nie schöner anzusehen – die Grafik beeindruckt auch heute noch! –, nie strahlte jede einzige Spielsekunde so viel Spaß, Charme und Qualität aus. Grandios! Persönlich hätte ich mir gewünscht, dass Nintendo die von mir nicht wirklich geliebte Wii-Bewegungssteuerung in der Neuauflage entfernt hätte, aber ich verstehe, dass das das Spielgefühl massiv verändert hätte. Und im Gegensatz zu Zelda: Skyward Sword fand ich Motion Control in Galaxy auch nie furchtbar. Jedenfalls, auch so gilt: Für Galaxy alleine lohnt sich schon der Kauf von 3D All-Stars.

Generell ist Super Mario Sunshine ein klein wenig anspruchsvoller als die beiden anderen Mario-Spiele der Collection.

ebenfalls verständlich. Aber dennoch bleiben da zwei weitere, auch ältere 3D-Marios übrig: Super Mario 3D Land und Super Mario Galaxy 2. Nun kann man sich einige Ideen zusammenreimen, was mit den beiden Spielen wohl passieren mag. Vorstellbar wären tatsächlich alleinstehende Portierungen beider Titel für die Switch als erweiterte Versionen wie eben beispielsweise Super Mario 3D World. Bekanntermaßen entwickelte Nintendo 3DS-Spiele ohnehin in hochauflösender Grafik und schraubte das Ganze dann für den 3DS einfach nur technisch herunter. 3D Land dürfte also vergleichsweise simpel in HD-Optik auf die Switch zu bringen sein. Wobei das natürlich eigentlich wieder nahelegen würde, das Spiel in die 3D-All-Stars-Sammlung zu packen. Super Mario Galaxy 2 indes könnte eventuell auch ein DLC für Super Mario 3D All-Stars in der Zukunft werden? Wer weiß. Andererseits: Wenn das Spiel wirklich nur bis einschließlich 31. März 2021 verkauft wird, dann dürften kostenpflichtige Zusatzinhalte eher unwahrscheinlich sein. Denkbar ist natürlich auch, dass die beiden „fehlenden" 3D-Marios niemals auf die Switch kommen, in keiner der spekulierten und auch nicht in irgendeiner anderen Form. So oder so, es ist schade, dass 3D Land und Galaxy 2 nicht bei Super Mario 3D All-Stars dabei sind. Übermäßig viel Arbeit hat Nintendo ja nun nicht in die einzelnen Spiele gesteckt, es handelt sich um bloße Remaster, da hätte zum Vollpreis ruhig etwas mehr drin sein dürfen. Klar, auch 64, Sunshine und Galaxy kommen zusammen auf dutzende Stunden Spielspaß. Aber es sind eben alte Spiele. Und es ist das 35. Jubiläum der wohl berühmtesten Videospielfigur aller Zeiten. Da hätte man ruhig mal in die Vollen gehen und die ultimative 3D-Collection veröffentlichen dürfen. In der tatsächlichen Form ist Super Mario 3D All-Stars ebenfalls super, aber hat eben noch jede Menge Luft nach oben.

Warum, Nintendo?

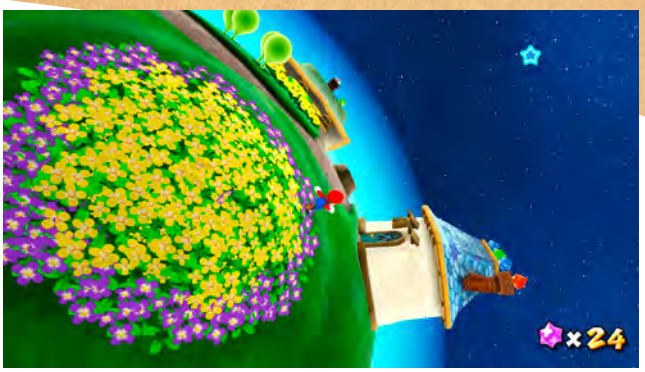
Noch weniger nachvollziehbar ist die bereits mehrfach angeklungene zeitliche Verkaufslimitierung von Super Mario 3D All-Stars. Die physische Variante auf Cartridge ist in der Stückzahl limitiert. Okay, warum nicht, halb so wild. Dann kauft man sich das Spiel halt einfach digital im eShop, oder? Stimmt, allerdings nur bis 31. März 2021. Danach soll das Game auch in der Download-Version nicht mehr angeboten werden, sagt Nintendo. Warum? Nun, weil es den Japanern offensichtlich zu gut geht. Oder so ähnlich.



Was in Super Mario 64 die Sterne und in Super Mario Odyssey die Monde waren, sind in Super Mario Sunshine die sogenannten Insignien der Sonne. Sammelt sie fleißig!

Bis zu sechs Spielstände bietet Super Mario Galaxy – super. Die Menüs lassen sich aber ausschließlich per Bewegungssteuerung bedienen. Was soll das, Nintendo?

In Super Mario Galaxy sieht Obermotz Bowser zwar bedeutend besser aus als noch in Super Mario 64, an seinem bösartigen Charakter hat sich aber nichts geändert.



Wo ist oben, wo ist unten, und wo bin ich hier überhaupt? Die unzähligen Mini-Planeten in Super Mario Galaxy sind eine tolle Idee, zuweilen aber auch verwirrend.

Das ist schon ein starkes Stück und wirklich nur schwer nachzuvollziehen. Bekanntermaßen verkaufen sich gerade und insbesondere Nintendo-Spiele jahrelang nach Release ganz hervorragend. Will man also auf alle Käufer nach dem Stichtag verzichten? Oder will man einfach nur möglichst viele Fans dazu anpeitschen, das Spiel so schnell wie möglich zu kaufen, um das aktuell laufende Geschäftsjahr zu pushen? Worin die Gründe auch genau liegen, es bleibt in jedem Fall ein (zumindest leichter) Schlag ins Gesicht aller Mario-Fans. Und bedeutet für alle neuen Switch-Spieler nach dem 31. März 2021, wohl auf Super Mario 3D All-Stars in der Sammlung verzichten zu müssen. Oder man muss für vermutlich horrende Summen online eine Switch mit vorinstalliertem Spiel oder gleich bei einem bis dahin überteuerten Exemplar der Retailversion zuzuschlagen. Nein, schön ist das alles nicht, und nötig noch viel weniger. Es bleibt zu hoffen, dass Nintendo hier noch einlenkt, auf berechtigte Kritik reagiert und diese merkwürdige Entscheidung korrigiert. Zumindest im eShop sollte man das Spiel schon ohne zeitliche Begrenzung anbieten können.

Fazit

Ist Super Mario 3D All-Stars nun weniger gut, weil ein paar 3D-Marios fehlen und wegen Nintendos merkwürdiger Verkaufsidee? Nein, natürlich nicht. Es handelt sich trotzdem um eine schöne Sammlung mit drei wunderbaren Jump&Runs, die zu den besten ihrer Art gehören. Zugleich steckt, besonders dank Super Mario 64, auch ein riesengroßes Stück Videospielgeschichte in der Collection. Mit Super Mario Galaxy hat 3D All-Stars eines der am besten bewerteten Spiele überhaupt in petto und Sunshine, auch wenn es nicht jedem gefällt, strotzt nur so vor sommerlichem Charme und Urlaubsfeeling. Und alle diese sowie weitere Qualitäten verlieren natürlich nicht an Strahlkraft, allen Problemen zum Trotz. Etwas mehr Mühe hätte Nintendo dennoch in das große Jubiläumsspiel stecken dürfen, denn es ist ja immerhin ein … großes Jubiläumsspiel. Beispielsweise hätte man altbekannte Macken ausbügeln können, vielleicht die erzwungene Bewegungssteuerung bei Galaxy überdenken, dann wäre Super Mario 3D All-Stars ein noch abgerundeter Spielspaß. In der tatsächlichen Form reicht es dann daher auch nicht ganz zu Höchstwertungen. Aber das darf bitte nicht falsch verstanden werden: Super Mario 3D All-Stars ist eine wirklich tolle Collection. Und genau das, was sich Millionen von Switch-Spielern schon lange gewünscht haben.

Johannes Gehrling

Die Kombination aus fantastischem Gameplay, tollen Spielwelten und hervorragender Musik macht Galaxy einzigartig.

MEINUNG SUPER MARIO GALAXY
Johannes Gehrling

Super Mario Galaxy sollte man unbedingt gespielt haben. Eines der besten Spiele.

Fleißige Podcast-Hörer wissen es vermutlich schon, die Wii ist seinerzeit zum Großteil an mir vorbeigegangen und damit auch Super Mario Galaxy. Schade natürlich, aber damals war ich in erster Linie auf der Playstation 3 zuhause. Umso besser, dass ich jetzt endlich dazu gekommen bin, dieses Nintendo-Meisterwerk nachzuholen. Ich musste mich dafür nicht mal mit der veralteten Wii und 480p-Steinzeitauflösung herumschlagen, sondern konnte das Abenteuer in prächtigem Full HD und mit dem fantastischen Pro Controller auf der Switch genießen! Super Mario Galaxy ist tatsächlich so gut, wie es mir immer gesagt wurde, ich bin noch immer begeistert von den ideenreichen und wahnsinnig abwechslungsreichen Welten. Die musikalische Begleitung ist absolute Spitzenklasse und die Aufgaben sind weder zu anspruchslos noch zu fordernd. Schwer zu glauben, dass das Mario-Hüpfspiel bereits 13 Jahre auf dem Buckel hat. Sollte man unbedingt gespielt haben!

Infos

Termin:	18. September 2020
Genre:	Jump&Run
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Nintendo
Sprache:	Englisch
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 6 Jahren
Preis:	ca. 60 Euro

Pro & Contra

- ✚ Spielerisch noch immer top im Genre
- ✚ Drei zeitlose Klassiker in einem
- ✚ Hohe Auflösung und Framerate
- ✚ Vollständige Originalsoundtracks
- ➖ Super Mario 64 nicht im 16:9-Format
- ➖ Düsensteuerung bei Sunshine suboptimal
- ➖ Einige 3D-Marios fehlen
- ➖ Fragwürdige Verkaufslimitierung

Wertung

8

Tolle Sammlung, aber nicht perfekt. Sollte dennoch in jeder Switch-Sammlung stehen.

Anders als im Vorgänger Ori and the Blind Forest treffen wir in Ori and the Will of the Wisps nun auf zahlreiche, liebenswerte Nebencharaktere.

ORI AND THE WILL OF THE WISPS

Das Meisterwerk nun auch auf der Switch: Mit umwerfender Präsentation, tollem Gameplay und rührender Story übertrifft Ori 2 sogar seinen großartigen Vorgänger.

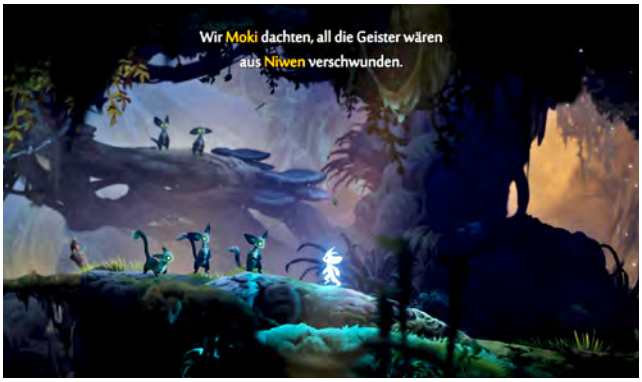
Ohne Vorwarnung wurde Ori and the Will of the Wisps nicht nur für die Switch angekündigt, sondern auch im gleichen Atemzug veröffentlicht. Das kam zwar überraschend, aber wir wollen uns sicher nicht beklagen. Schließlich ist auch schon der brillante Vorgänger Ori and the Blind Forest für die Switch erhältlich und gilt als einer der besten Plattformern aller Zeiten. Der Nachfolger steht dem in nichts nach: Auch Will of the Wisps ist ein Meisterwerk, das uns lange im Gedächtnis bleiben wird!

Die Bilderbuch-Fortsetzung

Wer Ori and the Blind Forest noch nicht gespielt hat, sollte das spätestens jetzt nachholen. Denn Will of the Wisps knüpft so gelungen an den ersten Teil an, als wäre dazwischen kaum Zeit verstrichen. Im fantastisch inszenierten Intro treffen wir wieder auf unseren lieb gewonnenen Waldgeist Ori, der sich gemeinsam mit seinen Freunden Gumo und Naru um ein frisch geschlüpftes Familienmitglied kümmert: die putzige Baby-Eule Ku. Sie stellt nicht nur das emotionale Bindeglied zum Vorgängerspiel dar, sondern bringt auch gleich das nächste Abenteuer ins Rollen: Als Ku bei einer wagemutigen Flugstunde über dem fernen Wald Niwen abstürzt, macht sich Ori sofort auf die Socken, um das Eulenkind zu retten.

Es ist eine simple Geschichte, die aber unter die Haut geht: Moon Studios inszeniert das Spiel wieder mit ergreifenden Zwi-

Der magische Hammer ist Oris zweitwichtigste Nahkampfwaffe und besonders gegen große Gegnersehr effektiv.



Die katzenartigen Mokis begleiten uns durchs gesamte Abenteuer und greifen uns mit hilfreichen Tipps unter die Arme.

schensequenzen, packenden Verfolgungsjagden und anrührenden Momenten, in denen auch mal der filmreife Orchester-Soundtrack das Erzählen übernimmt. Wie schon Ori and the Blind Forest dreht sich das Spiel um Verlust, Familie, Trauer und Hoffnung – damit bewegen sich die Entwickler zwar sehr nahe am ersten Teil, setzen ihre Geschichte aber mit so viel Herz und Feingefühl um, dass uns das kaum gestört hat. Wer nahe am Wasser gebaut ist, sollte sich für den Ernstfall wappnen: Spätestens beim Abspann empfehlen wir eine griffbereite Packung Taschentücher.

Herrlich präzise: Auch Ori and the Will of the Wisps ist ein Traum für Jump&Run-Freunde.

Edle Aufmachung

Nicht nur die Story trifft ins Schwarze, Will of the Wisps glänzt auch wieder als geschmeidiges Metroidvania mit sehr hohem Jump&Run-Anteil. Aus der Seitenansicht erkundet ihr mit eurem kleinen Waldgeist eine zusammenhängende Welt, seid in schummrigen Wäldern, farbenfrohen Oasen, verschneiten Bergen, stockfinsteren Höhlen und sandigen Wüstengebieten unterwegs. Jede Zone ist prachtvoll gestaltet, mit animierten Details gespickt und wundervoll ausgeleuchtet, dazu sorgen die dreidimensionalen Hintergründe für räumliche Tiefe, sie lassen Oris Welt lebendig und wie aus einem Guss wirken. Kurzum: Will of the Wisps ist einer der schönsten Plattformer aller Zeiten, an ihm wird sich die Konkurrenz in Zukunft messen müssen! Das Spiel ist aber nicht einfach nur hübscher, sondern auch etwas umfangreicher als sein Vorgänger geraten: Selbst Ori-Experten dürfen hier 10 bis 15 Stunden einplanen, bis alles erledigt ist. Im Genre-Vergleich ist das ein sehr guter Wert, allein das Umfangsmonster Hollow Knight zieht hier deutlich vorbei.

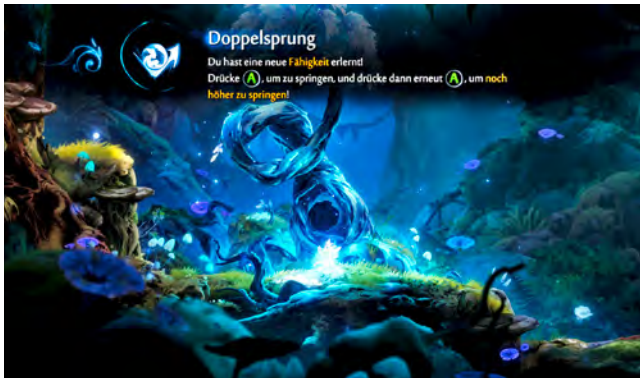
Alte Stärken, neue Tricks

Das Hüpfen, Springen und Klettern geht genau so präzise von der Hand wie im ersten Teil, Kenner dürften sich sofort heimisch fühlen. Dazu zählt auch das Erlernen neuer Fähigkeiten, um damit weitere Levelbereiche zugänglich zu machen. Vieles kennen wir nämlich schon: Den Doppelsprung, die Feder als Gleitschirm oder die Möglichkeit, sich an Geschossen abzustoßen, das alles haben wir schon im ersten Teil ausgiebig genutzt. Zu den Neuzugängen zählen vor allem eine Art Wurfhaken, mit dem sich Ori an Ankerpunkten heraufziehen kann, sowie die Fähigkeit, sich im Affenzahn durch lockeren Sand zu wühlen. Beide Features fügen sich zwar gut ein und werden auch nicht übermäßig eingesetzt, fallen im Vergleich zu Oris übrigen Fähigkeiten aber etwas ungenauer aus – hier ist vor allem Übung gefragt. Schließlich warten auch diesmal wieder massenhaft Abschnitte auf euch, in denen ihr Ori punktgenau durch stachelige Gänge lenken, durch Portale schießen oder an tödlichen Energiestrahlen vorbei bugsieren müsst. Da kommen auch Ori-Veteranen auf ihre Kosten.

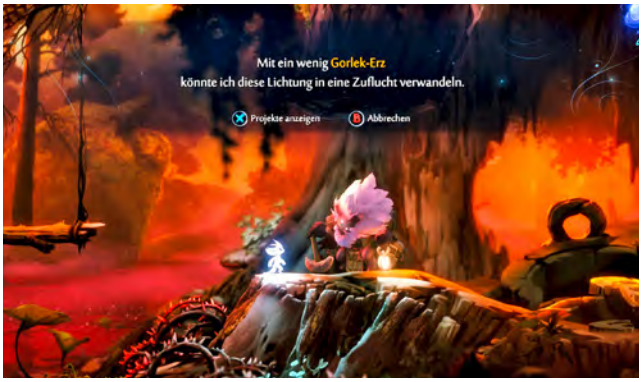
Anders als im Vorgängerspiel dürft ihr eure Speicherpunkte allerdings nicht mehr von Hand setzen. Stattdessen nutzen die Entwickler diesmal automatische, fair platzierte Checkpoints. Falls Ori mal wieder ins Gras beißt, fallen auch keine störenden Ladezeiten an, darum haben uns die Geschicklichkeitsabschnitte nie frustriert. Bei Spielstart dürft ihr außerdem aus drei Schwierigkeitsgraden wählen, die bestimmen, wie viel Schaden Ori einstecken und austeilen kann. Aber Vorsicht: Diese Einstellung lässt sich nach Spielstart nicht mehr rückgängig machen! Wer also schon das Vorgängerspiel als zu knifflig empfand, sollte eher den leichten Modus wählen.

Verbessert: Kämpfe und Bosse

Bei den Gefechten müssen wir umdenken, denn diesmal werden wir nicht von einem rumballernden Lichtgeist begleitet, der Feinde automatisch ins Visier nimmt. Stattdessen erhält Ori mehrere neue Kampfgeräte, darunter eine Geisterklinge, einen Bogen oder einen magischen Hammer, der vor allem gegen dicke Brocken effektiv ist. Beim Händler werden noch weitere Fähigkeiten wie ein Energiespeer oder eine Art Bumerang angeboten, die wir aber als unnötig empfunden haben – die



Kein Metroidvania ohne den Doppelsprung: Auch im zweiten Ori-Abenteuer sammeln wir wieder vertraute Upgrades ein.



Mit gesammeltem Erz dürfen wir eine Siedlung ausbauen. Das ist liebenswert, hat spielerisch aber nur wenig Auswirkungen.

Anders als im Vorgänger müssen wir Gegner nun „von Hand“ bekämpfen, zum Beispiel mit einer Geisterklinge.

anderen Waffen sind schlichtweg praktischer. Doch schon Oris Standard-Arsenal wertet die Kämpfe deutlich auf und sorgt dafür, dass sich Will of the Wisps unterm Strich etwas fordernder anfühlt als sein Vorgänger. Wir hätten uns lediglich gewünscht, manche Waffen noch weiter verbessern zu können. Oris Standard-Lichtklinge hätte zum Beispiel ruhig noch ein paar Upgrades vertragen, damit sie auch gegen Ende noch ordentlich zuhaut.

Dafür bietet Will of the Wisps aber endlich, was dem Vorgänger noch fehlte: toll inszenierte Bosskämpfe! Die fallen anfangs recht simpel aus, geraten später aber überraschend fordernd – wer da nicht präzise zuschlägt, blitzschnell ausweicht und die Angriffsmuster lernt, muss sich spätestens beim Endboss auf eine Tracht Prügel gefasst machen. Darum unser Tipp: Nehmt euch zwischendurch immer wieder Zeit, um ausgiebig die Welt zu erkunden und so viele Lebens- und Energiepunkteverbesserungen wie möglich einzusammeln. Damit habt ihr es gerade in den späteren Bossgefechten deutlich leichter.

Wie im Vorgängerspiel erwarten euch außerdem wieder mehrere durchgeskriptete Sequenzen, in denen ihr so schnell wie möglich vor einem gewaltigen Gegner, einer Flutwelle oder dergleichen fliehen müsst. Diese Szenen sind ähnlich packend und dramatisch wie in Blind Forest, fallen gefühlt aber etwas kürzer und verzeihender aus – die meisten schafften wir schon im zweiten oder dritten Anlauf. Nur ein Abschnitt, in dem Ori vor einem riesigen Sandwurm flüchten muss, ist für unseren Geschmack etwas zu lang und auch ungenau geraten, es war die einzige Szene, die uns im Test ein wenig fluchen ließ.

Sammeln, suchen, verbessern

Erkunder und Entdecker bekommen einiges zu tun. Ori sammelt nämlich keine Erfahrungspunkte mehr und auch die drei Talentbäume wurden gestrichen. Stattdessen müsst ihr die Welt nun nach Geistersplittern absuchen oder euch beim Händler damit eindecken. Splitter dürft ihr jederzeit in freie Slots einsetzen, dadurch verleihen sie euch mächtige passive Vorteile: Ein Magnet für Geisterlichtbeute (die Währung im Spiel), Schadensboni, ein extrem nützlicher Dreifachsprung und vieles mehr sammelt sich im Laufe der Zeit in eurem Inventar an. Was ihr nutzt, ist euch überlassen – wer mag, kann beispielsweise vor kniffligen Bossen alles in Schaden und Lebenskraft pumpen, das verschafft euch einen klaren Vorteil.

Die Splitter bieten bereits genügend Anreize, um auch die letzten Winkel der wunderschönen Spielwelt zu erkunden und jedes Secret aufzudecken. Ihr findet aber noch weiteres Zeug, etwa Pflanzensamen oder Erze, die ihr zu unterschiedlichen NPCs bringen könnt. Anders als im Vorgänger trifft man nämlich auf jede Menge liebenswerte Charaktere, die Ori unter die Arme greifen. So dürft ihr beispielsweise in einem Tal neue Pflanzen anbauen, die ihr dann zum Klettern verwenden könnt, um damit Wege abzukürzen. Oder ihr helft einem Handwerker dabei, neue Hütten zu errichten, damit sich weitere NPCs in einem Dorf ansiedeln. Das alles ist zwar ausgesprochen liebenswert, hat spielerisch aber leider erstaunlich wenig Auswirkungen – hier hätten sich die Entwickler ruhig mehr einfallen lassen können.

Nebenquests und NPCs

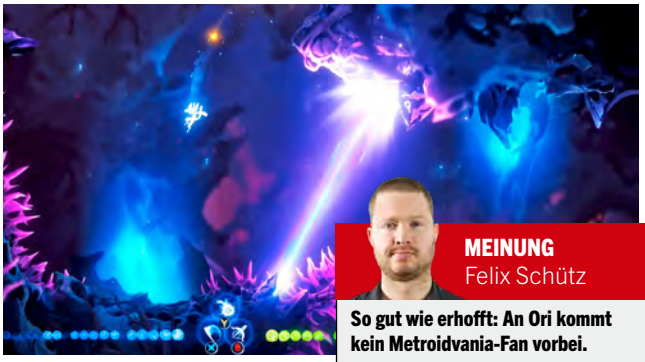
Immerhin kommen aber weitere Nebenquests hinzu, die euch von der Hauptaufgabe weglocken. Beispielsweise gibt es mehrere Schreine, an denen ihr euch kurze, optionale Wettläufe gegen die Zeit liefern könnt. Eure Rekorde dürft ihr dann mit anderen Spielern vergleichen. Eine nette Ergänzung, die aber glücklicherweise nie zur Pflicht wird: Wer keine Lust darauf hat, kann die Speed Trials einfach ignorieren.

Die restlichen Aufgaben sind eng um die vielen Charaktere gestrickt, denen Ori unterwegs begegnet. Für einen Waldbewohner sollen wir beispielsweise eine Trophäe bergen, für einen anderen dagegen einen hübschen Hut besorgen. Die längste Questreihe erinnert sogar deutlich an das Zelda-Abenteuer Link's Awakening: Hier müssen wir eine ganze

Die Bosskämpfe haben im Vorgänger noch gefehlt. Einige davon fallen überraschend knackig aus und sorgen für spannend inszenierte Highlights.

Manche Nebenquests führen uns kreuz und quer über die zusammenhängende Karte. Hin und wieder arten sie aber auch in Sucherei aus.

Im Dezember erscheint Ori auch als schicke Collector's Edition, die beide Spiele als physische Editionen samt vieler Extras enthält. Der Preis: 149 US-Dollar.



Dank fair gesetzter Checkpoints kam in unserem Test praktisch niemals Frust auf.

Reihe von NPCs abklappern, die kreuz und quer über die Karte verteilt sind. Dabei erhalten wir jedes Mal einen neuen Gegenstand, den wir dann für unsere nächste Station brauchen. Eine charmante Aufgabe, die an einer Stelle aber ziemlich abwegig wird. Der Effekt: Wir suchten viel zu lang nach dem richtigen Tauschpartner, obwohl der schon die ganze Zeit vor unserer Nase hockte – einer der wenigen frustrierenden Momente im Test. Immerhin sorgt aber ein bequemes Schnellreisesystem dafür, dass man sich allzu lange Laufwege sparen kann, das macht die zeitaufwändige Suche erträglich.

Anders sah es bei der Nebenquest „Hinein in den Bau" aus. Sie stellt das schwierigste Rätsel im Spiel dar, weil es weder optisch gut vermittelt noch im Text ausreichend erklärt wird. Entsprechend hat es uns Stunden gekostet, bis wir auf die Lösung kamen. Für uns der größte Schwachpunkt im ganzen Spiel.

Technik auf der Switch

Im Docked-Modus läuft Ori mit 900p, im Handheld-Modus löst das Spiel mit 720p auf. In beiden Modi werden 60 Bilder pro Sekunde angepeilt, dieser Wert wird auch die meiste Zeit über erreicht. Hier und da machen sich zwar kleinere Leistungseinbrüche bemerkbar, in der Praxis stören sie aber kaum. Ori spielt sich also wie schon sein Vorgänger hervorragend! Allerdings ist uns das Spiel im Test bereits in den ersten Stunden zwei Mal sang- und klaglos abgestürzt. Das ist aufgrund der meist großzügig verteilten Checkpoints zwar kein Weltuntergang, trübt den Eindruck aber deutlich.

Optisch ist die Switch-Umsetzung zwar sehr nahe an den Originalfassungen, doch im Detail fallen kleine Kompromisse auf. Die Qualität der Tiefenunschärfe wurde zurückgeschraubt, außerdem sind einige der 2D-Elemente im Vorder- oder Hintergrund (z.B. Äste, Geröll ...) deutlich niedriger aufgelöst als auf PC und Xbox One. Dadurch wirken einige Details unscharf oder pixelig, was sich vor allem in Bewegung bemerkbar macht, gerade hier fallen immer wieder aufpixelnde, selten auch flackernde Kanten auf. Das ist unterm Strich zwar verschmerzbar, im Vergleich zur nahezu perfekt abgestimmten Optik der Originalfassungen aber ein kleiner Rückschritt. Trotz allem bleibt die umwerfende Atmosphäre aber auch auf der Switch erhalten, so dass Ori auch hier seine Wirkung voll entfalten kann. Will of the Wisps ist ein ungeheuer stimmungsvolles, visuell beeindruckendes Metroidvania, daran können auch ein paar Pixelkanten und Matschobjekte wenig ändern. **Felix Schütz**

Der nützliche Bogen kommt nicht nur im Kampf, sondern auch in einigen Rätseln zum Einsatz.

MEINUNG
Felix Schütz

So gut wie erhofft: An Ori kommt kein Metroidvania-Fan vorbei.

Ja, so hatte ich mir das vorgestellt! Ori and the Will of the Wisps macht zwar wenig neu, doch da ich den Vorgänger absolut großartig finde, trifft auch die Fortsetzung genau meinen Nerv. Geschmeidiges Gameplay, wundervolle Inszenierung, rührende Momente und motivierendes Erkunden, mit dieser Mischung holt mich das Spiel komplett ab. Das verbesserte Kampfsystem, die zusätzlichen Aufgaben oder das neue Scherbensystem fügen sich außerdem gut ein, ohne das Spielgefühl des Originals zu sehr zu verändern. Einzig die imposanten Bosskämpfe stechen hier deutlich heraus, ein Glück – die hatte ich in Blind Forest nämlich vermisst. Natürlich gibt es auch Kleinigkeiten, an denen sich rumnörgeln ließe, etwa, dass manche Nebenquests in arge Sucherei ausarten. Dass das Ausbauen des Dorfes so wenig Auswirkungen hat. Oder dass viele von Oris Fähigkeiten im Grunde schon aus dem Vorgängerspiel bekannt sind. Doch darüber kann ich in einem der besten Spiele des Jahres ganz gut hinwegsehen.

Infos

Termin:	17. September 2020
Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Xbox Game Studios
Entwickler:	Moon Studios
Sprache:	–
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Preis:	ca. 30 Euro

Pro & Contra

- ✚ Umwerfende Präsentation
- ✚ Rührende Story mit tollen Cutscenes
- ✚ Gewohnt geschliffenes Gameplay
- ✚ Zusammenhängende Märchenwelt
- ✚ Kämpfe wurden spürbar aufgewertet
- ✚ Toll inszenierte Bossgegner und Fluchtszenen
- ✚ Nette Zusatzaufgaben und NPCs
- ✚ Praktische Schnellreise
- ✚ Flexibles Scherbensystem
- ✚ Brillanter Soundtrack
- ✚ Faire Rücksetzpunkte
- ➖ Viele altbekannte Fähigkeiten
- ➖ Einige neue Skills fallen hakelig aus
- ➖ Zwei schlecht erklärte Nebenquests
- ➖ Dorf-Ausbau hat wenig Auswirkungen
- ➖ Seltene Abstürze
- ➖ Einige nutzlose Waffen und Scherben
- ➖ Switch-Fassung grafisch minimal abgespeckt

Wertung

9

Ein Meisterwerk, das mit edler Präsentation, rührender Story und tollem Gameplay begeistert.

KIRBY FIGHTERS 2

Kirby will es wissen! In einem neuen Prügelspiel für die Nintendo Switch tritt der knuffige Wonneproppen in zahlreichen Variationen zum Duell an. Taugt das was?

Was macht eigentlich unsere liebste rosafarbene Knutschkugel so seit dem Release des letzten großen Kirby-Spiels Star Allies vor rund zweieinhalb Jahren? Nun, 2019 erschien das ursprüngliche Wii-Spiel Kirby und das extra magische Garn für den 3DS, im selben Jahr kam außerdem das kostenlose Boss-Rush-Spiel Super Kirby Clash für die Switch auf den Markt. Auf einen weiteren Kirby-Hauptteil müssen Spieler zwar weiterhin warten, überraschend veröffentlichte Nintendo aber kürzlich Kirby Fighters 2. Dabei handelt es sich um eine Art Super Smash Bros. Light, also ein 2D-Kampfspiel. Kirbys in verschiedenen Varianten treten gegeneinander an, wer als letztes überlebt, gewinnt. Das ist solo möglich, es gibt aber auch Offline- sowie Online-Mehrspieleroptionen.

Die Spielmöglichkeiten

Beim Gameplay gibt es unabhängig vom gewählten Modus im Grunde keine bis kaum Variation. Ihr wählt den Kirby-Typ frei aus. Verfügbar sind zunächst nur wenige Typen, die meisten schaltet ihr frei. Das geht aber schnell vonstatten, da alles, was ihr im Spiel tut, mit Erfahrungspunkten belohnt wird. Dadurch steigt ihr recht flott im Kämpfer-Rang (also Level) auf, bei jedem Stufenaufstieg erhaltet ihr weitere Kämpfer-Typen, außerdem Stages und anderes Freischaltbares. Vertreten sind die Kirby-Klassiker: Ninja, Peitsche, Schwert, Stab, Kämpfer, Jo-Jo, Käfer, Bogenschütze, Schirm, Bumerang, Hammer, Beam und Co. Beim Kampf-Modus für ein bis vier Spieler wählt ihr außerdem beliebig die Stage aus und ob ihr als Team rangeht oder jeder für sich allein antritt. Im Story-Modus habt ihr weniger Auswahlmöglichkeiten, hier schlagt ihr euch alleine oder kooperativ zu zweit durch und müsst nacheinander allerlei Gegner plattmachen. Spielt ihr diesen Modus ohne Partner, unterstützt euch

Auf den ersten Blick sieht Kirby Fighters 2 dem offensichtlichen großen Bruder, Super Smash Bros. Ultimate, zum Verwechseln ähnlich.

Kirby, Kirby und noch mehr Kirby! Bei Kirby Fighters 2 habt ihr die Auswahl aus allen möglichen typischen Kirby-Varianten wie Beam, Käfer und Wrestler.

Die Stages in Kirby Fighters 2 unterscheiden sich vor allem optisch voneinander und bieten individuelle Gimmicks, sind aber allesamt recht simpel aufgebaut.

Kirby und Schatten-Kirby? Das erinnert uns doch sehr an eine bekannte Auseinandersetzung einer berühmten Nintendo-Figur, die ebenfalls eine grüne Mütze trägt!

ein CPU-Mitstreiter. Nach jedem siegreich absolvierten Kampf könnt ihr eure Stats mit einem Item verbessern, dabei müsst ihr jedes Mal zwischen verschiedenen Optionen wählen. Im Partnerlos-Modus kämpft ihr ausnahmslos alleine und müsst auf einer frei wählbaren Schwierigkeitsstufe eine bestimmte Anzahl an Gegnern in so kurzer Zeit wie möglich erledigen. Online stehen zufällige Duelle und Gefechte gegen Freunde zur Auswahl. Im Multiplayer könnt ihr außerdem auch lokal mit bis zu vier einzelnen Switch-Konsolen zocken.

Zugänglich und eintönig

Kirby Fighters 2 ist also wahnsinnig simpel. Das ist einerseits gut, ist das Spiel dadurch doch äußerst zugänglich. Außerdem eignet sich das Game besonders gut für eine schnelle Runde zwischendurch, was vor allem Mobile-Zocker freuen dürfte, die mit der Switch ab und an kurze Wartezeiten überbrücken. Weiterhin motivieren die schnellen Stufenaufstiege und damit verbunden, zahlreichen freischaltbaren Goodies. Andererseits aber fehlt es dem Prügler massiv an Abwechslungsreichtum, außerdem ist das Spiel in wenigen Stunden durchgespielt. Dann bleiben eigentlich nur noch die verschiedenen Offline- wie Online-Multiplayer-Modi. Wünschenswert wären Modi gewesen, die sich auch beim Gameplay wirklich voneinander unterscheiden, stattdessen gibt's die immerselben Kämpfe mit denselben Kirby-Typen auf denselben Stages. Auch bei den Items dürfte es deutlich mehr Variation geben. Schön allerdings: Optisch und technisch erlaubt sich Kirby Fighters 2 keine Patzer, das Spiel sieht hübsch aus, die typische Kirby-Optik eben. Ebenso ist die ikonische musikalische Untermalung gewohnt gelungen und das Geschehen auf dem Bildschirm geht ausnahmslos flüssig und knackig vonstatten.

Dann gleich Smash Bros.

Es bleibt am Ende das etwas enttäuschende Gefühl, dass Kirby Fighters 2 im Grunde nichts anderes ist als Super Smash Bros. – nur mit deutlich weniger Umfang in jeder Hinsicht und nur einem einzigen Kämpfer in (zumindest zahlreichen) Varianten. Das soll nicht heißen, dass das Game keinen Spaß macht, im Gegenteil; das Gekloppe mag zwar zuweilen recht stumpf sein, ist aber durchaus befriedigend und motivierend. Monoton ist Kirby Fighters 2 aber, da leisten auch die verschiedenen Modi und Mehrspieler-Möglichkeiten keine wirkliche Abhilfe. Beim Spielen bleibt daher eine Frage einfach offen: Wieso nicht einfach gleich Super Smash Bros. Ultimate spielen? Eine befriedigende Antwort darauf fällt uns leider nicht ein. **Johannes Gehrling**

Im Storymodus trefft ihr auch auf die klassischen, ikonischen Kirby-Widersacher wie Stumpf Stumpf – im Doppelpack!

MEINUNG
Johannes Gehrling

Wieso sollte ich nicht einfach Super Smash Bros. Ultimate spielen? Ich weiß es nicht.

Ich mag Kirby, schon seit seligen NES-Zeiten. Die Spiele mit der rosa Knutschkugel sind zwar zumeist ziemlich simpel und anspruchslos, aber dennoch ein netter Zeitvertreib. Vor allem Kirbys zahlreiche Variationen sind toll und die Spielwelt ist einfach knuffig. Diese positiven Aspekte finden sich auch in Kirby Fighters 2 wieder. Allerdings leider auch die negativen. Denn, obwohl ich durchaus Kirby-Fan bin, das Kampfspiel ist einfach sehr monoton. Das wäre etwas weniger schlimm, gäbe es auf der Switch diese Art von Spiel sonst nicht. Dem ist aber nicht so, ganz im Gegenteil, mit Super Smash Bros. Ultimate ist auf der gleichen Plattform das wohl beste Prügelspiel aller Zeiten verfügbar. Das macht es mir wahrlich schwer, für Kirby Fighters 2 zu argumentieren.

Infos

Termin:	24. September 2020
Genre:	Action
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	HAL Laboratory Inc.
Sprache:	–
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 6 Jahren
Preis:	ca. 20 Euro

Pro & Contra

- ✚ Zugängliches Gameplay
- ✚ Viele verschiedene Kirby-Varianten
- ✚ Freischaltbares motiviert
- ✚ Viele Multiplayer-Möglichkeiten
- ✚ Technisch einwandfrei
- ➖ Sehr beschränktes Gameplay
- ➖ Recht schnell monoton
- ➖ Wenig Item-Vielfalt

Wertung

7

Einsteigerfreundliches Prügelspiel mit wenig Vielfalt, somit vor allem was für Kirby-Fans

WWE 2K Battlegrounds hat leider mit einigen nervigen Problemen zu kämpfen, aber Triple H freut sich immerhin, dabei zu sein.

WWE 2K BATTLEGROUNDS

Launiges Gebrawle trifft auf Technikmacken und Mikrotransaktionen.

Ende 2019 war das letzte Spiel der Hauptreihe ein ziemliches Debakel, weshalb sich die Wrestlingsimulation in diesem Jahr eine Auszeit nimmt, um sich selbst wieder auf Vordermann zu bringen. Dennoch muss auch 2020 nicht auf ein Spiel zur WWE verzichten, auch wenn es diesmal kein Titel ist, der das Geschehen der amerikanischen Wrestling-Promotion möglichst realistisch wiedergeben möchte. Battlegrounds ist ein zugänglicher Brawler im Cartoon-Look mit allerhand überdrehten Ideen, der den Fokus vor allem auf kurzweilige Multiplayer-Keilereien legt. So spaßig das simple Gekloppe im WWE-Universum aber auch sein könnte, der Titel hat leider einige unverzeihliche Macken im Gepäck.

Einfach drauflosprügeln

Während die normale WWE-2K-Reihe aufgrund der Vielzahl an möglichen Aktionen nicht sonderlich einsteigerfreundlich ist, kann man bei Battlegrounds einfach zum Controller greifen und direkt Spaß haben. Jeder, der nicht mit den Gamepad-Fähigkeiten eines überfahrenen Opossums gestraft ist, wird schnell erste Schlag- und Kick-Kombos ausführen oder die Gegner mit einem Suplex auf die Matte knallen. Nach ein paar Matches hat man auch stärkere Aktionen wie Signatures, Finisher oder Interaktionen mit der Umgebung verinnerlicht. Die Arenen, hier Battlegrounds genannt, sind nämlich nicht einfach die Hallen von RAW, SmackDown! oder WrestleMania. Stattdessen kämpft man beispielsweise im Sumpf, wo man den Gegner einem riesigen Alligator direkt ins Maul werfen kann. In Mexiko hingegen darf man kurzzeitig die Kontrolle über einen ferngesteuerten Ziegenbock übernehmen und mit diesem die Kontrahenten wegrammen. Das ist doof, aber witzig und sorgt vor allem in Multiplayer-Matches mit Freunden für mächtig Schadenfreude. Zufallspartien sind jedoch weniger spaßig, da das simple Kampfsystem von vielen Zockern für Exploits genutzt wird. Sie nehmen Kämpfer mit schnellen Taunts, füllen so rasch die Spezialleiste und spammen dann Signatures und Finisher. Aufgrund des ungenauen und kaum vorhandenen Kontersystems kann man dagegen dann auch nichts ausrichten, außer vor dem Gegner wegzulaufen. Doch auch gegen die KI ist man teilweise

Über 70 WWE-Superstars sind im Spiel enthalten, die meisten davon müsst ihr aber erst freikaufen mit In-Game-Währung oder Echtgeld.

Gerade mit vier Spielern im Multiplayer sind die Matches ziemlich chaotisch. Darunter leidet oftmals die Übersicht.

Es stehen einige Match-Varianten zur Auswahl, Gauntlet- oder Royal-Rumble-Matches sind jedoch wegen der geringen Move-Anzahl auf Dauer ziemlich ermüdend.

Die Story der Singleplayer-Kampagne wird in nett gemachten Comic-Panels erzählt. Stone Cold sucht hier Wrestling-Newcomer.

ziemlich genervt, da diese oft nur vor einem flieht, statt zu kämpfen. In Multi-Men-Matches wie einem Fatal-4-Way oder gar einem Royal Rumble kann man sogar beobachten, wie die zwei sich gegenseitig anvisierenden KI-Kämpfer nur umeinander herumtänzeln oder gar ganz auf Abstand gehen. Aufgrund solcher Umstände und auch wegen der sehr kleinen und je nach Kämpferklasse immer gleichen Move-Sets machen Singleplayer-Matches nicht sonderlich viel Laune. Das ist schade, denn es gibt sogar einen in hübschen Comic-Panels dargestellten Story-Modus, in dem man einige Newcomer zu WrestleMania führen soll und sich auf dem Weg mit zahlreichen aktuellen Wrestlern und Legenden von früher anlegt. Ebenfalls darf man einen eigenen Catcher erstellen und mit diesem verschiedene Herausforderungen meistern, um ihn aufzuleveln. Da die KI mies ist und die Kämpfe sich aufgrund der geringen Anzahl an Aktionen immer gleich spielen, ist hier schnell die Luft raus.

Here goes the money

Neben den angesprochenen Makeln wird WWE 2K Battlegrounds zudem immer wieder von kleineren Bugs, Glitches, Clipping-Fehlern und Ruckelorgien geplagt. In einigen Matches verkam das Geschehen im Ring sogar kurzzeitig zu einer Dia-Show. Das darf so eh nicht sein und schon gar nicht bei diesem simplen Cartoon-Grafikstil. Apropos: Während einige Wrestler gut eingefangen wurden, sehen andere seltsam gestaucht aus und schielen vor sich hin. Aber die meisten der über 70 enthaltenen Catcher muss man eh erst freischalten oder vielmehr freikaufen. So ziemlich alles im Spiel kostet In-Game-Währung, die man durch Level-Aufstiege verdient, die man wiederum durch gespielte Matches erreicht. Theoretisch kann man auch alle Inhalte selbst freispielen, doch das dauert ewig. Man verdient nur wenige der sogenannten Battle-Bucks und die Wrestler und deren Bonus-Kostüme sind zumeist sehr teuer. Zudem muss man sogar für die Teilnahme an Online-Turnieren sowie -Herausforderungen Battle-Bucks als Einsatz zahlen. Das Spiel drängt einen also dazu, lieber Echtgeld für Golden Bucks auszugeben, mit denen sich ebenfalls Wrestler und Objekte für selbsterstellte Arenen erwerben lassen. Wer also trotz der Mängel Spaß am Spiel hat, neben dem Kaufpreis aber nicht zusätzliches Geld ausgeben will, muss sich auf einen langen, öden Grind einstellen. Das ist bei einem NBA 2K schon eine miese Nummer, hier macht man ein ohnehin nicht makelloses Spiel damit quasi vollständig kaputt.

Christian Dörre

Um aus dem Käfig entkommen zu können, müsst ihr Geld einsammeln, das an der Wand hängt. Ziemlich blöd ist das.

MEINUNG
Christian Dörre

Netter Brawler mit technischen Problemen und einer Liebe zu Echtgeld.

Spielerisch ist WWE 2K Battlegrounds nicht wirklich toll, aber trotzdem ganz spaßig. Als Wrestlingfan vermisse ich ein größeres Move-Set und verschiedene Signature-Aktionen der WWE-Superstars, aber ich bin hier auch nicht ganz die Zielgruppe. Battlegrounds will ein zugänglicher, überdrehter Brawler sein, den jeder schnell kapiert. Das passt auch soweit. Gerade im lokalen Multiplayer macht der Titel kurzzeitig echt Laune. Spielt man jedoch alleine, wird man von der doofen KI genervt. Zockt man hingegen online, gibt es viel zu viele Schweine, die Fehler in der Spielmechanik nutzen und nur Finisher spammen. Zudem gibt es einige technische Probleme wie die instabile Framerate oder kleinere Bugs und Glitches. Hinzu kommt dann auch noch ein Fortschrittssystem, das ganz klar auf Mikrotransaktionen ausgelegt ist. Schade.

Infos

Termin:	18. September 2020
Genre:	Beat 'em Up
Hersteller:	2K Games
Entwickler:	Saber Interactive
Sprache:	Englisch
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Preis:	ca. 40 Euro

Pro & Contra

- ✚ Unkompliziertes, zugängliches Gameplay
- ✚ Teils lustige Einfälle (Alligator am Ringrand, steuerbare Ziege etc.)
- ✚ Ordentlicher Umfang
- ✚ Nette Kampagne
- ➖ Gängelung zu Mikrotransaktionen, ansonsten steht langer Grind an
- ➖ Oftmals seltsame Figurenmodelle
- ➖ Teils sehr instabile Framerate
- ➖ Nur sehr kleine Move-Sets
- ➖ Kleinere Bugs und Glitches
- ➖ Schlechtes Kontersystem, miese KI
- ➖ Exploits mit Finisher-Gespamme

Wertung

5

Die nette Prämisse leidet unter technischen Problemen und Mikrotransaktionen.

CAPTAIN TSUBASA: RISE OF NEW CHAMPIONS

Nach zehn Jahren kommt ein neues Captain-Tsubasa-Spiel auf den Markt. Getreu der Manga- und Animevorlage könnt ihr mit viel Fußball-Action und Superschüssen rechnen. Aber selbst Fans des Franchise müssen sich darauf gefasst machen, dass Captain Tsubasa: Rise of New Champions des Studios Tamsoft neben seinen Fußballspiel-Konkurrenten alt aussieht.

Zwischen den Jahren 1981 und 1988 erschien eine Manga-Reihe, die dem bis dato in Japan kaum erfolgreichen Fußball einen Aufschwung verlieh: Captain Tsubasa, hierzulande als „Die tollen Fußball-Stars“ bekannt. Spätestens, als 1983 die ersten Folgen der Anime-Adaption ausgestrahlt wurden, verfiel Japan ins Fußballfieber. Die japanische Nationalmannschaft der Frauen erlangte 2011 sogar den Weltmeistertitel! Einige Spieler und Spielerinnen gaben an, die Manga- und Animeserie habe ihre Fußballbegeisterung dereinst ausgelöst.

Die Story ist ein Eigentor

2010 erschien das letzte Videospiel rund um das beliebte Franchise. Nach dieser langen Pause haben die Fans hohe Erwartungen an den neuen Titel Captain Tsubasa: Rise of New Champions, der nun für PC, PS4 und Nintendo Switch erhältlich ist. Entwicklerstudio Tamsoft und Publisher Bandai Namco wollen hier nicht nur das Fußball-Gameplay, sondern auch die Story in den Fokus setzen. Genauer gesagt die Storys, also Plural. Es gibt nämlich zwei Episoden mit unterschiedlichen Geschichten. Beide spielen sich so ähnlich wie der Journey-Modus bei FIFA, wir begleiten also einen Spieler auf seinem Weg zum Gewinn eines Turniers; in einer Episode Tsubasa, in der anderen einen selbsterstellten Charakter.

Wie auch bei FIFA fühlen sich die Geschichten wie Lückenfüller an. Die Episode mit Tsubasa stellt uns vor die Aufgabe, ein drittes Mal in Folge die Landesmeisterschaft der Mittelschulen zu gewinnen. Topfit ist das Riesentalent aber aufgrund von Verletzungen nicht. Neben einer völlig unpassenden Liebesgeschichte zwischen zwei komplett unwichtigen Charakteren war es das auch schon mit dem Tiefgang. Insgesamt sind die Zwischensequenzen langweilig und repetitiv, die Geschichte kam zudem schon im Anime vor. Fans wird nichts Neues geboten. Außerdem ist das Spiel nur auf Japanisch vertont. Wer

Die schön gestalteten Schusssequenzen im Spiel wirken wie aus dem Anime entsprungen. Da freut sich das Herz eines echten Tsubasa-Fans.

Die erste Episode erzählt einen Teil des Anime nach. Sie handelt von Tsubasa, der mit seinem Team ein drittes Mal die Jugend-Landesmeisterschaft gewinnen will.

der Sprache also nicht mächtig ist, wird um die deutschen Untertitel nicht herumkommen.

Die zweite Episode ist erzählerisch nicht viel besser. Unseren Avatar dürfen wir immerhin in einem überraschend ausführlichen Charakter-Editor zusammenstellen. Wir haben daraufhin die Wahl zwischen drei Teams, diese Entscheidung hat Einfluss auf die Zwischensequenzen, interessanter werden diese dadurch aber auch nicht. Erzählt wird folgendes: Ein internationales Turnier steht bevor und Japan veranstaltet eine Meisterschaft, um zu ermitteln, welche Spieler sich der Nationalmannschaft anschließen dürfen. Doch der Starspieler unseres Teams ist verletzt, will aber niemandem davon erzählen. Kommt euch das bekannt vor? Die Geschichte ist gefühlt dieselbe wie in der ersten Episode! Dafür haben wir in der zweiten Episode die Möglichkeit, durch Entscheidungen die Geschichte zu verändern, jedenfalls wird einem das so verkauft. In der Praxis sind diese Entscheidungsmöglichkeiten irrelevant. Im Gegensatz zur ersten Episode gibt hier aber ein sinnvolles, neues Feature: Wir können unseren Fußballhelden nach und nach verbessern. Stellen wir uns gut auf dem Rasen an, werden die bekannten Figuren der Geschichte, darunter eben auch Tsubasa, auf uns aufmerksam und bringen uns neue Fähigkeiten bei. Die Idee ist gut, gebraucht haben wir die Talente aber nie. Der Schwierigkeitsgrad der Kampagnen bietet nämlich absolut keine Herausforderung. Einmal das Spielprinzip durchblickt, ist das Game leicht zu meistern.

Der Ball klebt am Spieler

Captain Tsubasa: Rise of New Champions macht so einiges anders als die Konkurrenz: Neben „Kleinigkeiten" wie der Tatsache, dass 60 anstatt 90 Minuten gespielt wird, ist wohl der größte Unterschied der Ausdauerbalken. Den gibt es hier nämlich gar nicht. Stattdessen existiert eine Willensanzeige, die darlegt, wie viel Willenskraft im Spieler steckt. Ohne diese kann kein Spieler rennen oder tricksen und der Torwart hält kaum einen Schuss. Der Willensbalken füllt sich mit der Zeit von selbst. Schneller geht es aber durch erfolgreiche Dribblemanöver. Spieler auszuwechseln ist also unnötig. Beim Torhüter funktioniert die Willensanzeige etwas anders. Sie leert sich, wenn auf sein Tor geschossen wird und füllt sich erst wieder, wenn der Keeper ein Tor zugelassen hat oder nach der Halbzeit. Ein Torwart mit vollem Willen ist so gut wie unüberwindbar. Überraschungstore werden dadurch fast unmöglich, wenn die Werte des Stürmers nicht massiv über jenen des Keepers liegen. Trotzdem ist ein hoher Sieg nicht selten, da es nur drei viel zu leichte Schwierigkeitsgrade gibt. Weitere Probleme sind die wenigen Kameraeinstellungen, die allesamt zu nah am Geschehen sind und der Abpfiff des Schiedsrichters, während wir im Angriff sind.

Um ein Tor zu erzielen, muss man einen sogenannten Superschuss auszuführen. Dafür müssen wir Sekunden vor dem Abschluss die Taste gedrückt halten, um den Schuss aufzuladen. Dadurch rennt man immer wieder mal im Kreis, bis die Anzeige gefüllt ist. Da dem Ball physikalische Gesetze egal sind, klebt dieser am Spieler wie zu alten FIFA-2000-Zeiten. Taktische Finesse ist manchmal nötig, da man auf Knopfdruck Spieler ausdribbeln kann. Wenn wir im richtigen Moment die Taste drücken, können wir quasi ungestört zum Tor gelangen. Mit Glück und dem passenden Timing ist der Ball mit einem harten Tackle oder einer Blutgrätsche vom Gegenspieler zu trennen. Bestrafungen für ein solches Vorgehen müssen wir nicht fürchten, es gibt keine Fouls. Ganz abgesehen vom fragwürdigen Gameplay sieht das Spiel aus, als wäre es vor zehn Jahren erschienen, die cool inszenierten Superschüsse mal außen vor.

Besser im Team

Per Couch-Koop macht das Spiel sogar mehr Spaß, auch wenn die bereits genannten Probleme immer noch vorhanden sind. Einen Online-Modus gibt es ebenfalls, bei dem man sich über ein Liga-System mit anderen Spielern misst. Wer nur ein schnelles Spiel sucht, erstellt eine Lobby oder tritt einer bei. Lange Wartezeiten sind keine Seltenheit. Falls wir noch zu schlecht sind, um es mit echten Spielern aufzunehmen, können wir im Trainings-Modus etwas üben. Da haben wir die Auswahl zwischen einem freien Training, Ecken-Übungen und Elfmeterschießen. Letzteres muss aber eigentlich nicht trainiert werden, da das Minispiel komplett auf Glück basiert und keinerlei Können verlangt. Freistöße in Matches existieren übrigens nicht. Um aber auch mal ein paar positive Worte zu verlieren: Wer Captain Tsubasa mag, fühlt sich wie Zuhause – bekannte Gesichter, bekannte Story, bekannte Musik. Purer Fanservice sind die freischaltbaren Videos. Wer sich auf einen Nostalgie-Trip begeben möchte und viele Fehler verzeihen kann, ist hier ganz okay aufgehoben. **Alexander Bernhardt**

MEINUNG
Alexander Bernhardt

Captain Tsubasa: Rise of New Champions enttäuscht mich beinahe auf ganzer (Tor-)Linie.

Captain Tsubasa ist mit einer ideenlosen Story, dem fragwürdigen Gameplay und der veralteten Grafik weit weg von einem guten Spiel. Nur beinharte Captain-Tsubasa-Fanatiker sollte hier zuzugreifen, denn abseits vom Nostalgie-Faktor und dem Fanservice rund um Anime und Manga ist hier für Fans von Fußball- oder Sportspielen nicht viel zu holen. Immerhin im Mehrspielermodus macht der Titel ein bisschen mehr Freude – wenn man denn Mitspieler finden sollte.

Infos

Termin:	27. August 2020
Genre:	Sportspiel
Hersteller:	Bandai Namco
Entwickler:	Tamsoft
Sprache:	Japanisch
Text:	Deutsch/Englisch
USK-Freigabe:	ab 0 Jahren
Preis:	ca. 60 Euro

Pro & Contra

- ✚ Actionreiche Superschüsse
- ✚ Schnelles Gameplay
- ✚ Detailreicher Charakter-Editor
- ✚ Unterstützt Couch-Koop
- ➖ Wenig durchdachtes Gameplay
- ➖ Langweilige Storys
- ➖ Eine der Geschichten gab es schon im Anime
- ➖ Vorgegaukelte Entscheidungsvielfalt
- ➖ Grafik in Matches veraltet
- ➖ Wenige und zu leichte Schwierigkeitsgrade

Wertung

5

Anime-Spiel mit langweiligen Storys und fragwürdigen Gameplay-Elementen.

Grafisch ist Captain Tsubasa: Rise of New Champions kein Hingucker. Flache Grastexturen und detailarme Hintergründe sind nicht mehr zeitgemäß.

Bevor wir ein Tor erzielen können, muss der Keeper mit mehreren Schüssen geschwächt werden. Überraschungstore sind dadurch kaum möglich.

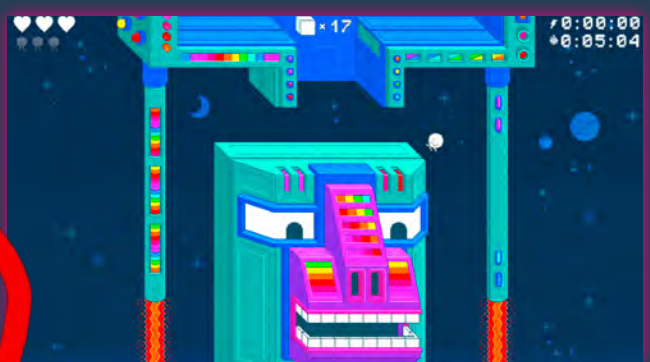
SPINCH

Schnörkellos, aber dafür bunt: Spinch ist ein farbenfrohes Hüpfspiel mit interessantem Grafikstil und einigen Gameplay-Schwächen.

In der schillernden Welt von Spinch gibt es eine besondere Köstlichkeit: Spinch-Babys! Die kleinen, weißen Tierchen gelten bei den farbenprächtigen restlichen Bewohnern als Delikatesse. Erwachsene Spinch-Kreaturen versuchen dementsprechend zu verhindern, dass ihre Zöglinge von hungrigen Mäulern verspeist werden. Als erwachsener Spinch hüpft und dasht ihr in seitlich scrollenden Platformer-Levels durch die Gegend, um eure verstreuten Nachkommen einzusammeln. Den kleinen Gesellen kommt außerdem eine wichtige Aufgabe zu: In Bosskämpfen am Ende jeder Welt nutzt ihr sie als lebendige Munition. Tja, das Brutpflegeverhalten der Spinchs ist eben einfach bemerkenswert.

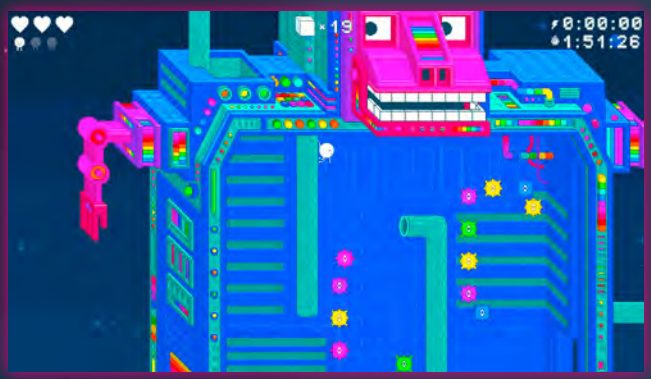
Künstler-Power aus Kanada

Seinen einzigartigen Look verdankt das Indie-Hüpfspiel dem kanadischen Illustrator Jesse Jacobs. Seine psychedelischen Werke schmücken Comics, Shirts und Skateboard-Decks – rein visuell ist der Titel auf jeden Fall ein Vergnügen. Auch die Begleitmusik setzt auf künstlerische Unterstützung, verantwortlich zeichnet der kanadische Künstler James Kirkpatrick, der die Soundkulisse unter anderem mit Hilfe von Game Boys kreierte. Auf Dauer sind einige der Stücke allerdings ziemlich nervig – genauso wie das Gameplay an einigen Stellen des Abenteuers. Anstatt Experimente zu wagen, setzen die Entwickler Queen Bee nämlich auf bewährte (man könnte auch sagen: altmodische) Mechaniken. Rennen, springen, dashen, Wandsprung – hier gibt es nichts, was man nicht schon in zig anderen Titeln zu Genüge ausgekostet hat. Sobald ihr 50 der überall verteilten Quadrate eingesammelt habt, seid ihr für kurze Zeit unverwundbar. Ein bisschen mehr Taktik käme ins Spiel, wenn man selbst den Aktivierungszeitpunkt der Fähigkeit festlegen könnte, aber so modern geht es in Spinch nicht zu. Während eurer Suche nach dem Nachwuchs weicht ihr allerlei Kreaturen aus, die euch bei Berührung ein Herz abziehen. Standardmäßig habt ihr drei, ihr könnt aber zusätzliche Container in den Levels finden. Geht ihr drauf, dann startet ihr wieder am letzten Checkpoint – wenn ihr bereits einen gefunden habt. Ansonsten werdet ihr beim Levelanfang abgesetzt. Mit seinem Hardcore-Anspruch hält Spinch nicht hinter dem Berg, die ganze Zeit läuft ein Timer mit, der euch zu spielerischen Höchstleistungen motivieren soll. Verkannt haben die Macher dabei aber, was Speedrunnern Spaß macht und was nicht – viel zu oft gibt es Abschnitte, in denen gegnerische Muster abgewartet werden müssen und die ganze Unterwasserwelt in Kapitel Nummer vier spielt sich so träge und



Es geht nicht nur seitwärts, sondern auch mal nach oben oder unten. Der genretypische Wandsprung-Move macht solche Aktionen möglich.

Klar, ein Hüpfspiel braucht nicht unbedingt eine Story. In Spinch ist sie denkbar simpel: Rettet eure Babys! Wer mehr Handlung will, spielt etwas Anderes.



In vielen Levels fahren bunte Gegner auf vorbestimmten Bahnen. Dann müsst ihr den rechten Moment erwischen, um das Gebiet zu passieren.

Gewisse Feinde machen euch mit einem Treffer den Garaus. Dieser Regenbogenwurm ist einer davon. Fluchtabschnitte wie dieser sind in Spinch keine Seltenheit.

frustrierend, dass man gar keine rechte Lust entwickelt, einen Wettlauf gegen die Zeit in Angriff zu nehmen. Mit etwas Entdeckerlaune findet ihr Zugänge zu den Bonus-Stages, in jeder Welt gibt es eine davon. Diese funktionieren immer gleich: Oben schmeißt ein Figürchen kleine Spinch-Babys in einem zufälligen Muster ab, ihr müsst sie einsammeln, bevor sie wie überreife Tomaten am Boden zerplatzen. Rettet ihr mehr als 75 Prozent eures Nachwuchses, winkt euch ein Bonus-Item für den Bosskampf der Welt. Das lohnt sich nicht wirklich, wer keine Lust auf die Rettungsmissionen hat, kann sie sich also schenken. Ein bisschen kreativer als bei den normalen Levels geht es bei den Bossen zu, denn diese bombardiert man mit dem in der jeweiligen Welt aufgesammelten Nachwuchs. Ihr müsst also den Angriffsmustern des Obermotz ausweichen, die Kanone durch das Betätigen eines Schalters mit euren kleinen Baby-Spinches laden und dann mit einem anderen Schalter den Beschuss starten. Große Gameplay-Offenbarungen solltet ihr aber auch hierbei nicht erwarten.

Außen hui, innen meh

Mit seinem plakativen Look und der niedlichen Gestaltung der Wesen macht Spinch also optisch durchaus was her, ein präzises, beinhartes und humorvolles Hüpfvergnügen wie im modernen Klassiker Super Meat Boy finden Genre-Fans jedoch nicht vor. Hinzu kommen Framerate-Probleme und diverse Glitches und Bugs. Im Vergleich mit dem erfolgreichen Indie-Platformer-Liebling Celeste bleibt Spinch deutlich zurück – Level-Design und Ideenreichtum sind bei der Konkurrenz um Welten besser. Trotz höherem Anspruch bei Celeste ist dieser Titel außerdem wegen der umfangreichen, optionalen Unterstützungsfunktionen für ein breiteres Publikum zugänglich. Bei Spinch gibt es keine Hilfen und keine Cheats, auch in dieser Hinsicht orientiert sich das Spiel an den klassischsten Vertretern des Genres. In einem (insbesondere auf Nintendo-Konsolen) Umfeld voller starker Konkurrenz vermag Spinch somit abseits seines ungefragt einzigartigen Aussehens nicht vollends zu überzeugen. Große Indie- oder Hüpfspielliebhaber können dennoch einen Blick wagen, wenn sie im Hinterkopf behalten, dass Spinch ein recht kurzes Vergnügen ist, zieht man mal die Zeit ab, die man mit dem Wiederholen von Abschnitten verbringt, die man beim vorherigen Versuch nicht bewältigt hat. Style over substance ist also die Devise – schade, denn die tolle Optik hätte ein gelungeneres Gameplay verdient.

Katharina Pache

Dieser Boss teilt sich im Verlauf des Kampfes. Unsere Kanone fährt oben auf einer Schiene von links nach rechts.

MEINUNG
Katharina Pache

Ich hätte Spinch gerne geliebt, aber ich bin zu sehr von der Konkurrenz verwöhnt.

Der Look ist fantastisch, die bunten Farben sind ein echter Trip – allerdings ist von blühender Kreativität beim Spielprinzip gar nichts mehr zu spüren. Da verlässt man sich lieber auf die mottenzerfressenen Klassiker wie Eisumgebungen mit rutschigem Untergrund oder Unterwasserabschnitte, in denen alles nur mit halber Geschwindigkeit vorangeht. Ab der Hälfte nimmt der Spaßfaktor des Spiels deutlich ab (bei der eben genannten Unterwasserwelt). Was die Musik betrifft, bin ich zwiegespalten, einerseits gefallen mir einzelne Melodien und Sounds, aber auf Dauer ging mir beides auf die Nerven. Aus der Euphorie, das knallbunte Spinch zu testen, wurde dann im Laufe der Stunden eher der Frust, das jetzt durchspielen zu müssen. Hätte ich Spinch privat auf die Switch geladen, ich hätte es ziemlich sicher nicht beendet, sondern mal wieder Super Meat Boy, The End is Nigh (leider nicht auf Switch) oder Celeste angeworfen. Mein Fazit lautet also: schade!

Infos

Termin:	03. September 2020
Genre:	Jump&Run
Hersteller:	Akupara Games
Entwickler:	Queen Bee
Sprache:	–
Text:	Englisch
USK-Freigabe:	ab 6 Jahren
Preis:	ca. 13 Euro

Pro & Contra

- ✚ Einzigartige, knallbunte und niedliche Gestaltung
- ✚ Interessante Bosskampfmechanik
- ✚ Schnörkelloses Platformer-Gameplay für Puristen
- ✚ Stellenweise gelungene Musikuntermalung . . .
- ➖ . . . die aber manchmal auch nervt
- ➖ Kontrolle lässt Präzision vermissen
- ➖ Setzt spielerisch keinerlei neue Akzente
- ➖ Framerate-Einbrüche, Glitches, Bugs

Wertung

6

Visuell herausragend, spielerisch gerade so Mittelmaß – nur für Indie-Fanatiker

BAKE ‘N SWITCH

Es darf wieder gekocht werden! Beziehungsweise gebacken – ein weiteres Spiel versucht auf der Switch, ein Stückchen vom Overcooked-Kuchen zu ergattern.

Ähnlich wie bei der Konkurrenz ist Bake ‘n Switch in erster Linie auf Mehrspielerspaß ausgelegt – zur Drucklegung dieser N-ZONE-Ausgabe war der Patch, mit dem man auch ganz alleine Brötchen backen kann, noch nicht verfügbar, erscheinen soll er irgendwann im Laufe des Oktobers. Ohne Kumpels vor Ort oder Internetverbindung könnt ihr diese Backmischung vorerst also nicht solo genießen. Der Aufbau von Bake ‘n Switch erinnert bestimmt nicht zufällig an den vergleichbarer Titel: Nach und nach absolviert ihr Level in kleinen Arenen, jeweils mit besonderen Schwierigkeiten oder Aufgabenstellungen, und erhaltet am Ende eine Sternewertung für eure Bemühungen. Neue Bereiche schaltet ihr frei, indem ihr gut spielt. Aber was macht man denn eigentlich in Bake ‘n Switch?

Backe backe Kuchen

Auch dieser Mehrspielertitel dreht sich um die Zubereitung von Leckereien, allerdings haben diese in Bake ‘n Switch einen eigenen Kopf. Ihr sammelt niedliche, umherwandernde Teigwesen und füttert sie mit anderen Exemplaren der gleichen Gattung, um sie anwachsen zu lassen. Anfangs etwa schnappt ihr euch Brötchenrohlinge und züchtet sie dick, bevor ihr sie in den Ofen packt. Trifft ein Brötchen auf ein anderes, fressen sie sich gegenseitig und nehmen an Umfang zu. Aber passt auf, denn je größer und schwerer der Klumpen, desto langsamer bewegt ihr euch, wenn ihr ihn in den Armen haltet. Später werden unterschiedliche Sorten Gebäck gewünscht, manchmal auch mit einer spezifischen Geschmacksrichtung. Um Papageienbrötchen mit Wassermelonengeschmack zu kreieren, müsst ihr euren dick gefütterten Teigvogel erst in Wassermelonensaft tauchen, bevor ihr ihn ausbacken lasst. Logisch: Je größer der Teig, desto höher Punktzahl und Bonus. Als Störenfriede fungieren nicht nur widriges Wetter und Terrain (Gewitter zum Beispiel, oder Treibsand), sondern auch schimmlige, umherkriechende Schädlingswesen, die nach und

Im Spiel bereist ihr zwei große Welten. Hier zu sehen ist das Inselreich, von Level zu Level gelangt ihr, indem ihr die vorherigen Gebiete meistert und Sterne sammelt.

Indem ihr die umherwuselnden Brötchen miteinander kreuzt, züchtet ihr sie dick. Je fetter der Teig, den ihr in den Ofen steckt, desto mehr Punkte erhaltet ihr.

Die Brotfüchse, die ihr in der Wüste einsammelt, sind deutlich flinker als die behäbigen Brötchen aus dem Inselreich.

nach den Umfang eines Teiges reduzieren, wenn sie ihn befallen haben. Ihr wehrt euch, indem ihr den Kreaturen auf die Mütze gebt – dabei hilft eure Spezialfertigkeit, die vom gewählten Charakter abhängt. Die Oma schwingt etwa ihr Nudelholz, der Opa einen ganzen Anker. So weit, so simpel: An diesem Spielprinzip ändert sich das ganze Spiel mit seinen etwa 100 Levels über wenig, etwas mehr Abwechslungsreichtum hätte Bake ‘n Switch gutgetan. Apropos „mehr“: Der Umfang des Versus-Modus ist im Vergleich zum Koop-Story-Part erschreckend mager und sogar noch überschaubarer als der in Overcooked 2. Enttäuschend, denn die Ideen, die hier geboten werden, sind frisch und durchaus unterhaltsam. Sollte es jemanden interessieren: Ja, Bake ‘n Switch hat eine Hintergrundgeschichte rund um irgendwelche Götter und Brötchenopfergaben, aber trotz einiger Zwischensequenzen ist es im Grund komplett egal, warum man nun niedliche Tierchen in den Ofen befördert. Die Gestaltung aber überzeugt auf ganzer Linie, sämtliche Teiglinge sehen wirklich herzallerliebst niedlich aus und die Spielfiguren sind ebenfalls putzig. Nach und nach spielt ihr optionale Kostüme für die Recken frei, die allerdings keinen weiteren spielerischen Nutzen bieten.

Viele Köche gesucht

Am meisten Spaß bietet Bake ‘n Switch, wenn ihr zu viert um die Wette backt. Mit nur drei oder zwei Teilnehmern verliert der Titel schon beachtlich Chaos- und Spaßfaktor, online gestaltet sich die Kommunikation schwierig – es gibt keine Gesten wie in Overcooked, mit deren Hilfe man auch ohne Sprachchat Strategien festlegen kann. Zudem ist es nicht möglich, mit zufälligen Spielern Teams zu bilden. Ihr müsst mit euren Kameraden über die Switch zwangsläufig befreundet sein! Technisch läuft Bake ‘n Switch ansonsten ordentlich, von gelegentlichen, merkwürdigen Bugs abgesehen. In einem Fall konnten wir für etwa eine Minute weder sprinten, noch Teig aufnehmen oder werfen. Ab und zu kommt es außerdem zu Eingabeverzögerungen und Framerate-Problemen. Beides ist keine Katastrophe, aber in heiklem Momenten dennoch störend. Dem an sich amüsanten Spielrezept fehlt an einigen Stellen die Finesse, um sich auf Augenhöhe mit anderen Gourmet-Mehrspielertiteln messen zu können. Und bei einem Titel mit Fokus auf Multiplayerspaß sollte das Zusammenspielen online reibungsloser und unkomplizierter laufen. Am besten eignet sich Bake ‘n Switch also für Familienabende.

Katharina Pache

MEINUNG
Katharina Pache

Immerhin besser als Cannibal Cuisine, aber auch keine echte Overcooked-Alternative

Bake ‘n Switch hebt sich mehr vom großen Vorbild ab als Cannibal Cuisine, das ich am liebsten ganz verdrängen möchte. Wenn ihr also die Wahl zwischen diesen beiden Titeln habt, entscheidet euch für Bake ‘n Switch! Alle meine Spielpartner waren sehr angetan von den niedlichen Teigwesen und dem befriedigenden Gefühl, ein maximal gefüttertes Brötchen in den Ofen zu pfeffern. Auf Dauer wurde es dann aber doch schnell öde, trotz gelegentlich eingeführten, neuen Gimmicks wie Schildern, an denen geworfene Teige abprallen oder den Flüssen mit Geschmacksrichtungen, in die man die Rohlinge tauchen kann. Am meisten Spaß macht der Titel auf jeden Fall im lokalen Mehrspielermodus, dann ist die Kommunikation kein Problem und es entfaltet sich ein ähnlich unterhaltsam-stressiger Chaosfaktor wie beim Kollegen Overcooked. Mit nur einem Partner hingegen ist das Ganze schon wesentlich unbalancierter und man kommt nicht richtig hinterher.

Infos

Termin:	10. September 2020
Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	Streamline Media Group
Entwickler:	Streamline Games
Sprache:	–
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 6 Jahren
Preis:	ca. 30 Euro

Pro & Contra

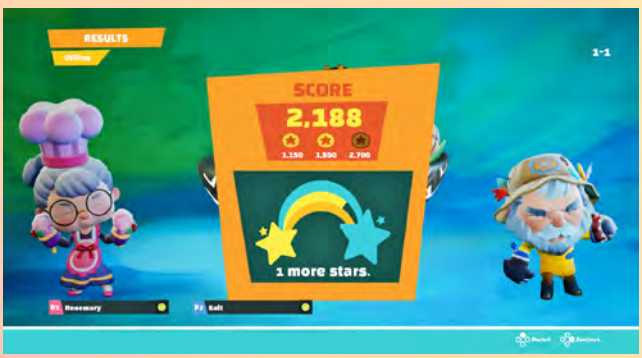
- ✚ Nette Grundidee
- ✚ Mit etwa 100 Levels ordentlicher Umfang
- ✚ Niedliche Gestaltung, fröhliche Hintergrundmusik
- ✚ Simple Steuerung ist schnell erlernt
- ➖ Online-Mehrspielermodus nur mit Freunden möglich
- ➖ Spielprinzip nutzt sich rasch ab
- ➖ Sehr wenig Versus-Levels
- ➖ Gelegentliche Lags und Framerate-Probleme

Wertung

6

Der Teig hätte noch mehr Zutaten und Zeit vertragen; schmeckt trotzdem okay.

In Sachen Figurendesign ist Bake ‘n Switch gelungen. Figuren und insbesondere Teigwesen sehen einfach nur niedlich aus – fast zu schade zum Backen!



Genreüblich wird eure Leistung nach jedem Level bewertet. Einige Bereiche könnt ihr erst betreten, wenn ihr eine gewisse Menge Sterne ergattert habt.

HADES

Die Macher von Bastion landen einen Volltreffer: Das Rogue-lite Hades begeistert mit motivierender Action, cleverer Story, massig Umfang und jeder Menge Stil.

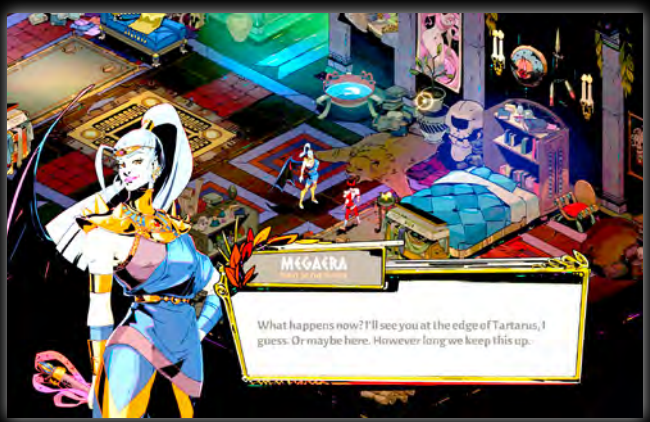
N-ZONE AWARD 9/10

Es braucht schon ein wenig Selbstbewusstein, um sich einen Namen wie Supergiant Games zu verpassen. Und ob Bastion, Transistor und Pyre – die letzten Spiele des kleinen Indie-Studios – wirklich so gigantisch waren, sei mal dahingestellt. Sicher ist aber: Mit ihrem neuen Werk Hades haben sich die Entwickler selbst übertroffen. Herrlich griffige Action, unverwechselbarer Stil, tolle Charaktere und cleveres Story-Telling verbinden sich hier zu einem höllisch motivierenden Rogue-lite, das sich zu den besten Actionspielen des Jahres zählen darf.

So richtig überraschend kommt das nicht: Auf dem PC war Hades schließlich schon seit Dezember 2018 im Early Access spielbar und zeigte sich da in Topform. Auch wir konnten vorab bereits gute 60 Stunden in das Spiel stecken, für den Test der fertigen Version kamen dann nochmal 80 Stunden hinzu. Zwar lässt sich die Hauptstory auch in deutlich weniger Zeit durchboxen, doch selbst dann gibt es noch so viel mehr zu tun: In unserem Test haben wir uns dutzende Male durch die griechische Unterwelt gemäht, zahllose Sagenwesen verkloppt, mit Göttern geschäkert, Helden verkuppelt und mit dreiköpfigen Höllenhunden gekuschelt. Ein tolles Erlebnis, das trotz aller Wiederholungen einfach nicht langweilig wird.

Ein Prinz kratzt die Kurve

Mit Zagreus betritt einer der interessantesten Helden des Jahres die Videospielbühne. Der rebellische Prinz ist kein Geringerer als der Sohn von Totengott Hades, dem strengen Herrn und Verwalter der griechischen Unterwelt. Zagreus will von alledem aber überhaupt nichts wissen, er hat nur ein Ziel: Die Unterwelt endlich hinter sich zu lassen und seine verschollene Mutter zu finden. Mit Schwert, Magie und guter Laune im Gepäck, beginnt der lässige Göttling damit, sich aus den Tiefen der Unterwelt hinauf ins Freie zu kämpfen. Raum für Raum, Stockwerk für Stockwerk, Hauptsache es geht aufwärts. Dabei scheitert und stirbt er, immer und immer wieder – und



Tipp: Unterhaltet euch so oft ihr könnt mit NPCs und beschenkt sie mit Nektar. Als Belohnung winken Andenken, Begleiter – und vielleicht sogar eine kleine Romanze.

Die sechs Waffen (im Bild: die Götterfäuste) gibt's in jeweils vier unterschiedlichen Varianten, die ihr aber erst nach und nach freischalten müsst.

Die Action geht flüssig von der Hand. Auch Einsteiger haben eine faire Chance, Profis dagegen schrauben sich den Schwierigkeitsgrad mit zig Modifikatoren selbst hoch.

liefert so die perfekte Struktur für ein motivierendes Rogue-lite, das nicht nur mit geschliffenem Gameplay, sondern auch mit seiner Story punktet. In Hades sorgen nämlich nicht nur dauerhafte Verbesserungen und zig freischaltbare Inhalte dafür, dass man einen Anlauf nach dem nächsten startet, das Abenteuer wird auch durch einen gelungenen Plot zusammengehalten, der sich in unzähligen, kleinen Dialogen entfaltet. Trotz Totenwelt-Setting und zig ernster Momente verkommt Hades dabei nie zur schwermütigen Trauershow, ganz im Gegenteil: Meistens geht es ausgesprochen positiv und entspannt zu, eine Wohltat! Wer aber wirklich wissen will, was Zagreus' Mutter zugestoßen ist und was das erzählerisch clevere Schlusskapitel nach dem letzten Bosskampf zu bieten hat, muss Hades viele, viele Male durchspielen. Umso besser, dass ein erfolgreicher Durchgang meistens in 30 bis 40 Minuten erledigt ist, außerdem wird in jedem Raum automatisch gespeichert. So liefert Hades hübsch portionierte Gameplay-Happen, die sich für längere Sitzungen genau so gut eignen wie für eine kleine Runde zwischendurch. Das passt perfekt zur Switch!

Bloß raus aus der Unterwelt

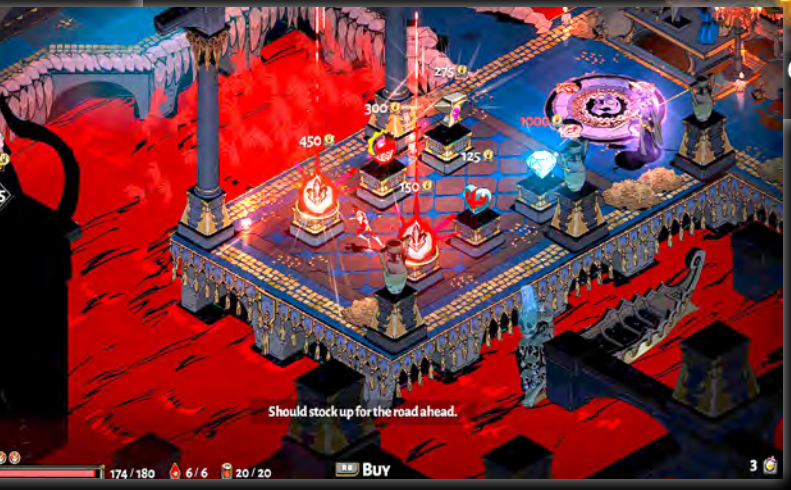
Hades ist simpel aufgebaut, ihr kämpft euch durch insgesamt vier Ebenen der Unterwelt. Jede davon besteht aus mehreren zufälligen Räumen, in die ohne Umschweife verschiedenste Gegner hineinspawnen. Rätsel, freies Erkunden oder Plattformer-Einlagen gibt es nicht, es dreht sich alles blitzschnelle Kämpfe. Habt ihr die Feinde plattgemacht, geht es weiter zum nächsten Raum, bis ihr einen von insgesamt vier Bossgegnern erreicht. Sobald auch der das Zeitliche segnet, steigt ihr ins nächste Stockwerk rauf, wo ein neues Setting auf euch wartet, aber das Grundprinzip immer gleich bleibt, bis zum Endboss. Das klingt nicht nur eintönig, das spielt sich auch so: Tatsächlich könnte Hades gerade bei den Bosskämpfen, Gegnern und Schauplätzen deutlich mehr Abwechslung vertragen, hier liegt die größte Schwäche des Actionspiels. Doch das gleichen die Entwickler mit ihrer Story und vor allem ihrem gut abgestimmtem Upgradesystem ganz locker wieder aus.

Nach jedem Tod kehrt ihr in Hades' Tempel zurück. Hier warten unzählige Dialoge auf euch, außerdem könnt ihr Verbesserungen für euer Zuhause freischalten.

Den Göttern sei Dank!

Bevor ihr euch ins Getümmel stürzt, schnappt ihr euch erst mal eine von sechs Hauptwaffen aus dem Regal. Ihr könnt zwischen Schwert, Bogen, Speer, Wurfschild, Faustwaffen oder einem halbautomatischem Fantasy-Gewehr wählen, die außerdem in jeweils vier (freischaltbaren) Versionen vorliegen. Lange Eingewöhnung braucht es da nicht, denn die präzise, aufgeräumte Steuerung geht binnen Minuten in Fleisch und Blut über. Zagreus hat für jede Waffe einen Haupt- und einen Zweitangriff, außerdem weicht er mit einem Dash blitzschnell feindlichen Angriffen aus. Hinzu kommt noch eine Art magisches Geschoss, das zunächst keine große Wirkung zeigt, mit entsprechenden Upgrades aber mächtig austeilen kann. Denn bei seinen Streifzügen erbeutet Zagreus regelmäßig neue Upgrades, viele davon bekommt er direkt von fröhlichen, griechischen Göttern in die Hand gedrückt. Von Zeus gibt es beispielsweise kräftige Kettenblitzeffekte, Demeter verpasst uns mörderische Eisfähigkeiten, Aphrodite hat Schwächungszauber im Angebot und Athene pimpt unsere Defensive mit nützlichen Schildverbesserungen. Und das

Mit clever kombinierten Götterkräften wird Zagreus gegen Ende eines Runs ungeheuer mächtig. Hier decken wir die Gegner mit Zeus' Kettenblitzen ein.



Fährmann Charon betreibt einen Shop, in dem sich Zagreus mit neuen Upgrades eindecken kann, sofern er unterwegs genügend Gold zusammengespart hat.

ist nur eine winzige Auswahl der unzähligen Upgrades, aus denen wir uns in jedem Spieldurchgang einen neuen, mächtigen Build zusammenstellen. Denn wie in jedem Rogue-lite gilt auch hier: Sobald Zagreus ins Gras beißt, verliert er alle gesammelten Götterkräfte wieder. Das macht das Sammeln und Zusammenstellen immer wieder aufs Neue interessant, zumal sich alle Upgrades noch in Rangstufe und Level aufwerten lassen. Hinzu kommen besonders starke Göttersynergien, die aus Zagreus eine wahre Kampfmaschine machen! Außerdem gibt es noch mehrere Upgrades, die das Verhalten der Waffe komplett umkrempeln können. Da wird der Wurfspeer plötzlich zur explodierenden Lanze, das Schwert schleudert Energiewellen und das Gewehr mutiert mal eben zum Raketenwerfer oder feuert plötzlich fünf Granaten auf einen Schlag ab.

Ganz egal womit man gerade kämpft, Hades spielt sich durchweg klasse und flüssig. Mit etwas Übung dashen wir rasend schnell durch die kleinen Arenen, während wir die Feinde punktgenau an die Wand klatschen oder mit Blitzen eindecken, gleichzeitig Geschosse ablenken und Fallen ausweichen. Gerade auf höheren Herausforderungsstufen, in denen die Gegner und Bosse mehr Tricks auf Lager haben, sind zwar erstklassige Reflexe nötig, aber dafür wird die Action auch nach vielen Stunden nicht langweilig. Und für alle jene, die einfach nur die Story genießen und stressfrei durchkommen möchten, gibt es im Optionsmenü sogar noch ein nettes Extra: Aktiviert man hier den Götter-Modus, wird Zagreus mit jedem Ableben stärker und wischt so mit den Feinden irgendwann den Boden auf.

Stilvoll durch die Unterwelt

Hades spielt sich aber nicht nur klasse, es sieht auch so aus: Der Comicstil aus der isometrischen Ansicht glänzt mit vielen Details, weichen Animationen und hübschen Effekten. Hier und da leidet zwar auch mal die Übersicht, insbesondere wenn gegen Ende eines Runs viele Zauber gleichzeitig über den Bildschirm prasseln, doch meistens hat man alles gut im Blick. Auf der Switch läuft Hades grundsätzlich schön flüssig, nur selten kann die Bildrate auch mal ein wenig einbrechen. Trotzdem blieb die Action in unserem Test immer gut spielbar.

Der Sound steht der Optik in nichts nach, denn typisch für Supergiant Games ist auch die Musikbegleitung ein Volltreffer: Hades wird von einem großartigen Soundtrack untermalt, der das Geschehen stimmungsvoll begleitet und gut auf das Spieltempo abgestimmt wurde, ohne uns auf die Nerven zu gehen.

Trautes Heim, Tod muss sein

Egal ob man den letzten Boss knackt oder doch mal wieder den Löffel abgibt: Nach jedem Fluchtversuch landet der stoische Zagreus wieder im Tempel seines Vaters Hades. Doch bevor man sich gleich in den nächsten Anlauf stürzt, sollte man die Verschnaufpause nutzen, denn auch zu Hause gibt's viel zu tun! Zum Beispiel locken hier viele Charaktere, mit denen man sich entspannt unterhalten kann. Egal ob man mit Nyx, der Verkörperung der Nacht, dem Sensenmann Thanatos oder einem fröhlichen Skelett mit dem Hang zur Selbstzerstörung plaudert: Die Gespräche sind knackig geschrieben, erstklassig (auf Englisch) vertont und scheinen einfach kein Ende zu nehmen! Selbst nach über hundert Spielstunden haben viele Figuren noch frische Kommentare auf Lager und sorgen dafür, dass sie uns mit der Zeit richtig ans Herz wachsen. Die meisten Charaktere können wir außerdem mit Nektar und Ambrosia beliefern, dadurch verbessert sich ihre Beziehung zu Zagreus, bis sie ihn

Symbole über den Pforten verraten, welches Upgrade uns im nächsten Raum erwartet. So können wir selbst ein wenig planen, wie wir Zagreus weiterentwickeln.

Die wenigen Bosse können wir später auch in verstärkter Form bekämpfen.

irgendwann um kleine Gefallen bitten oder ihm Andenken hinterlassen, die ihm mächtige Boni verpassen. Auch hier gehen Story und Gameplay Hand in Hand.

Es gibt viel zu tun

Aber nicht nur die Bewohner solltet ihr regelmäßig abklappern, auch der Tempel selbst braucht eure Aufmerksamkeit: Mit gesammelten Edelsteinen marschiert ihr zum Baumeister und schaltet dort dauerhafte Upgrades frei, beispielsweise neue Levelelemente wie Schatzkisten, Portale oder mit Gold gefüllte Krüge, die einem dann in künftigen Runs begegnen können. Außerdem dürfen wir Hades' Totentempel nach und nach mit massenhaft Verzierungselementen schmücken, vieles davon ist reine Dekoration, anderes dagegen kann auch spielerische Vorteile bringen. Vor allem in den ersten Stunden wichtig: Der Spiegel der Nacht, denn hier aktiviert ihr dauerhafte Vorteile, die noch dazu in zwei Ausführungen vorliegen, das lädt zum Experimentieren ein. Waffen lassen sich ebenfalls in mehreren Rängen aufleveln, beim Händler tauscht man überschüssige Schätze ein und wer unterwegs (per Minispiel) ein paar Fische fängt, darf die Beute direkt beim Koch abliefern, der Zagreus dann mit weiteren Materialien belohnt. Und damit das Spiel nicht zu leicht wird, darf man sich vor jedem Run auch neue Modifikatoren hinzuschalten, zum Beispiel stärkere Bossvarianten, weniger Heilung, oder ein Zeitlimit, das euch mächtig auf Trab halten wird. All diese Effekte sorgen zwar für eine deutlich größere Herausforderung, werfen aber auch neue Belohnungen ab, die ihr dann wieder in den Tempelausbau und in Waffenverbesserungen stecken könnt. So bleibt Hades mit seinen ständigen Wiederholungen zwar einerseits unglaublich einförmig, andererseits sorgen die unzähligen Story-Häppchen, die immer neuen Upgrade-Kombinationen und die freischaltbaren Inhalte auch für eine ungeheure Motivation. Dass man damit Dutzende Stunden und mehr zubringen kann, ohne sich zu langweilen, spricht eine deutliche Sprache: Hades ist ein herausragendes Rogue-lite geworden und darf sich einem Atemzug mit den besten des Genres nennen.

Hades ist für PC und Nintendo Switch erhältlich. In einem zukünftigen Update wird es ein Cross-Save-Feature geben, mit dem ihr Spielstände zwischen PC und Switch tauschen könnt.

Felix Schütz

Jeder Gott bietet uns drei Verbesserungen an. Wir wählen das Upgrade, das am besten zu unserer Waffe und unserem Build passt.

MEINUNG
Felix Schütz

Schickt Hilfe! Hades lässt mich nicht mehr los.

Einfach klasse, was Supergiant Games hier geschaffen hat! Hades liefert vom ersten Augenblick an großartige Unterhaltung, die sich sowohl an Gelegenheitsspieler wie auch an Action-Profis richtet. Egal ob ich mit den sympathischen Charakteren launige Gespräche führe, mich wunderbar flüssig durch die Monsterhorden kloppe, mächtige Skill-Kombinationen entdecke oder einfach nur den gelungenen Stil genieße: Hades liefert massig Spielspaß pro Minute und ist damit auch wunderbar für kurze Sessions geeignet, was mir sehr entgegen kommt. Mein einziger wirklicher Kritikpunkt ist der Mangel an Abwechslung: Mehr Boss-Variationen, mehr Zufallsbegegnungen und unterschiedlichere Settings hätten Hades sicherlich gut getan. Auch aus der Story hätte man – gerade gegen Ende – vielleicht noch etwas mehr machen können. Abgesehen davon bin ich aber ziemlich begeistert: Hades ist ein echtes Action-Highlight geworden, eines der besten Rogue-likes auf dem Markt und für mich einer *der* Top-Titel dieses Jahres.

Infos

Termin:	17. September 2020
Genre:	Action
Hersteller:	Supergiant Games
Entwickler:	Supergiant Games
Sprache:	Englisch
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Preis:	ca. 25 Euro

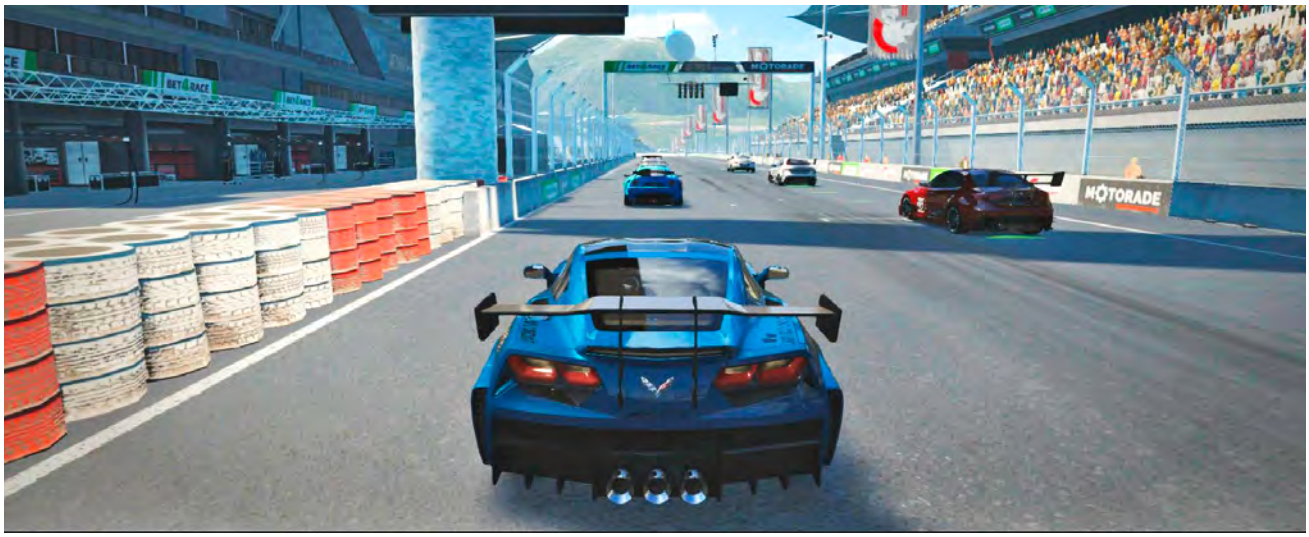
Pro & Contra

- ✚ Flüssige, griffige Action
- ✚ Durchweg liebenswerte Charaktere
- ✚ Nette Story mit Unmengen an Dialogen
- ✚ Motivierende Upgrades und Götterkräfte
- ✚ Stimmungsvolles Unterwelt-Setting
- ✚ Klasse Musikuntermalung
- ✚ Sechs unterschiedliche Waffen
- ✚ Viel optionales Zeug freizuschalten
- ✚ Fordernd, aber nicht zu schwer
- ✚ Sehr wenig Leerlauf
- ✚ Götter-Modus speziell für Einsteiger
- ✚ Sehr viel Spiel für's Geld
- ✖ Auf Dauer wenig Abwechslung
- ✖ Wenig Bosskämpfe, kaum Überraschungen
- ✖ Story endet etwas unspektakulär
- ✖ Gelegentlich unübersichtlich
- ✖ Selten kleinere Performanceeinbrüche auf der Switch

Wertung

9

Höllisch motivierendes Rogue-lite mit tollem Gameplay, viel Umfang und sympathischer Story



GEAR CLUB UNLIMITED 2 TRACKS EDITION

Holt die PS-Boliden aus den Garagen! Mit Gear Club Unlimited 2: Tracks Edition bringt Eden Games neue Fahrzeuge und weitere Ingame-Neuerungen auf unsere Switch. Ob sich die Anschaffung lohnt?

Nintendo ist zwar für spaßige arcardige Rennspiele wie Mario Kart bekannt, mit der Gear-Club-Unlimited-Reihe gibt es aber auch eine etwas realistischere Rennsimulation ohne Gumbas, Schildkrötenpanzer und Bananen. Nun wirft das zuständige Entwicklungsstudio Eden Games eine neue Edition von Gear Club Unlimited 2 auf den Markt, die neben (fast) allen bisher veröffentlichten Zusatzinhalten auch neue Fahrzeuge und Strecken vorzuweisen hat. Wir haben die Motorhaube geöffnet und uns das mal näher angesehen.

Neue Kampagne, Strecken und Fahrzeuge

Die Edition beinhaltet die normale Hauptstory und eine neue Kampagne. Sie findet in der sogenannten Endurance Championship statt. Diese teilt sich in zwei Events auf, die in beliebiger Reihenfolge abgeschlossen werden können. Das erste Event behandelt die Langstreckenserie, die vier Wettbewerbe umfasst. Hier werden pro Wettbewerb jeweils vier Rennen auf vier neuen Strecken gefahren. Das zweite Event beinhaltet zwei Wettkämpfe, darunter das im Trailer hochgepriesene Highlight der 24 Stunden von Le Mans auf dem sagenumwobenen Circuit de la Sarthe.

Der Wettkampfablauf ist dabei immer gleich: Zuerst muss das Fahrzeug ausgewählt werden, mit dem wir die jeweiligen Wettbewerbe bestreiten werden. Das ist wichtig, denn innerhalb der Wettbewerbe können wir nicht mehr das Fahrzeug wechseln. Neue Autos hat die Edition auch vorzuweisen. So stehen unter anderem der Mercedes AMG GT3 und der Porsche 919 Hybrid zum Kauf bereit, vorausgesetzt, man hat genügend Geld beim Rennfahren verdient.

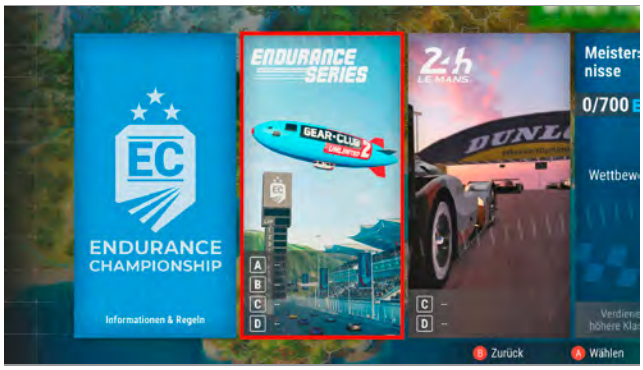
Minimal strategische Planung vor und während des Rennens

Wir beginnen mit der ersten Strecke und entscheiden zunächst, ob wir in einem Qualifying um einen der besseren Plätze kämpfen wollen. Wer sich jedoch gerne vom zwölften Platz nach vorne arbeiten will (was nicht sonderlich schwierig ist), kann auch direkt mit dem Rennen starten. Diese beginnen immer mit einem fliegenden Start.

Haben wir unsere Wahl zwischen Qualifying und Rennen getroffen, müssen wir noch die Reifenhärte und Tankbeladung festlegen. Das hat so einige Tücken, da ab einem bestimmten Zeitpunkt nichts mehr geändert werden kann. Das Spiel gibt Hinweise, welche Reifen- und Tankstrategie man am besten nutzen sollte. Diese zu befolgen ist nicht immer ratsam, da es bei unserem Test manchmal vorkam, dass der

Mit der Tracks Edition wurden neue Fahrzeuge hinzugefügt. Hier sehen wir den schicken Neuzugang Mercedes AMG GT 3.

Je besser man einen Wettbewerb abschließt, umso mehr Langstreckenpunkte erhält man. Am Ende wartet der legendären Ford GT 40.



In der neuen Kampagne warten neue Strecken auf uns. Darunter befindet sich auch die Strecke des 24-Stunden-Rennens von Le Mans.

In der Boxengasse werden die abgefahrenen Reifen gegen neue getauscht und das Auto nachgetankt. Ansehnlich animiert ist das nicht.

Sprit am Ende nicht gereicht hat und man dann doch nochmal zur Box düsen musste.

Box, Box, Box!

Wie eben schon angedeutet, spielen nun Reifenverschleiß und Benzinverbrauch eine Rolle. Um nicht auf den Felgen zu rasen oder mit leerem Tank das Rennen vorzeitig beenden zu müssen, gibt es die Boxenstopps. Durch blaue Pfeile auf der Strecke wird kurz vor der Boxengasse angezeigt, wo sich diese befindet, falls man die Hilfslinien in den Optionen nicht deaktiviert hat. In der Boxengasse angekommen, dürfen wir zügig die Reifenhärte und über die Tankauffüllung bestimmen. Letzteres kostet viel Zeit, aber der Tank muss auch nicht komplett mit Benzin gefüllt werden. Sofort tauschen unsichtbare Helferlein die Reifen und pumpen Benzin in die PS-Monster. Schade ist, dass der Boxenstopp nicht ansehnlich animiert ist. Anstatt Menschen an das Auto zu lassen und zu zeigen, wie die Reifen gewechselt werden und der Tankrüssel an die vorgesehene Stelle gesetzt wird, dürfen wir uns nur Schraubergeräusche anhören. Die Pitstops dauern am Anfang ziemlich lang. Diese Zeit kann nur durch das gute Abschließen der einzelnen Wettbewerbe verkürzt werden.

Realistischere Rennsimulation? Weit gefehlt!

Im Qualifying fahren wir die Strecke ohne die Gear-Club-Unlimited-typische Fähigkeit, bei Fehlern zurückzuspulen und den Abschnitt noch mal zu versuchen. Im Rennen sieht das anders aus. Begehen wir einen Fehler, können wir dreimal pro Runde zurückspulen. Das ist gerade für Rennanfänger ganz praktisch. Da sich aber in jeder Competition die vier Rennstrecken wiederholen, dauert es nicht lang, bis man sich das Wissen um den genauen Bremsweg und die Anfahrt der Kurve angeeignet hat.

Eine Vielfalt an neuen Strecken gibt es, wie eben schon angedeutet, nicht. Es wirkt so, als hätten die Entwickler das Spiel künstlich in die Länge ziehen wollen, indem sie unterschiedliche Competitions auf den gleichen Strecken mit unterschiedlichen Fahrzeugklassen anbieten. Die Fahrzeiten pro Rennen wurden im Vergleich zu den vorherigen Strecken deutlich verlängert. Flexibel einstellen kann man diese aber nicht, das ist gerade bei dem 24-Stunden-Rennen von Le Mans nervig, da der Kurs 30 Minuten dauert. Eine schnelle Runde auf dem Asphalt zu drehen, ist daher unmöglich.

Bedauerlicherweise fehlt ein Schadensmodell, welches den Spielern das Gefühl geben könnte, näher an der Realität zu sein. Die Rundenzeiten werden nicht während der Fahrt angezeigt und anstatt Durchsagen zu geben, wann der beste Zeitpunkt für einen Stopp gekommen ist, taucht dieser Hinweis in Textform während der Fahrt mitten auf dem Bildschirm auf. Das stört kurz vor dem Kurvenbereich enorm und führt manchmal gar zu einem Crash. Ein wirklicher Unterschied beim Fahrverhalten durch die verschiedenen Härtegrade der Reifen und das Tankgewicht ist uns nicht aufgefallen. Grafisch kann Gear Club Unlimited 2: Tracks-Edition nicht überzeugen. So sorgen die Bäume neben der Strecke von Le Mans für permanentes Kopfschütteln, da sie so aussehen, als hätte sie ein 15-jähriger Schüler im Informatikunterricht programmiert.

Zu wenig Inhalt für zu viel Geld?

Wie schon erwähnt, beinhaltet Gear Club Unlimited 2: Tracks Edition die Zusatzinhalte Arrows, Checker, Hazard and Wings. Die Porsche Edition, die fast vor einem Jahr erschienen ist, ist leider nicht im Spiel enthalten und muss nochmal für 15 Euro dazugekauft werden. Das ist schade, da Gear Club Unlimited 2: Tracks Edition somit eher wie ein überteuertes Spiel rüberkommt und es zu wenige richtige und effektive Neuerungen hat. Das zeigt sich auch im Koop-Modus. Obwohl die Rennsimulation einen solchen hat, sind die Entwickler nicht auf die naheliegende Idee gekommen, die neuen Strecken für den Multiplayer zu implementieren. Also fallen Rennen mit Freunden auf den neuen Kursen weg und man muss auf die altbewährten Strecken zurückgreifen. Gelegentliche Spielabstürze sind ebenfalls zu erwarten. Bei unserem Test stürzte die Arcade-Rennsimulation zweimal während eines Rennens ab.

Was bleibt also von Gear Club Unlimited 2: Tracks Edition hängen? Viel Arcade-Rennspiel und wenig ernstzunehmende Rennsimulation. Wer den Anspruch an ein realistischeres Fahrverhalten hat, wird nicht zum Switch-exklusiven Spiel greifen, für Arcade-Racer-Freunde könnte das Game dennoch ein Spaß für zwischendurch sein.

Stefanie Hartwich & Katharina Pache

MEINUNG
Stefanie Hartwich

Eden Games wollte mehr Rennrealität einbauen, scheitert aber teilweise.

Gear Club 2 Unlimited: Tracks Edition ist wie der Fiat Multipla: erfüllt seinen Zweck, ist aber weder schön noch macht die Nutzung besonders viel Spaß. Zumindest auf Dauer, denn die ersten Stunden in Gear Club 2 sind unterhaltsam! Das ändert sich, sobald die fünf neuen Strecken ausgekundschaftet wurden. Das Reifenwechseln und Nachtanken ist eine nette Neuerung, einen wirklichen Unterschied zwischen den Härtegraden der Reifen und der Tankfülle habe ich jedoch nie verspürt. Hier wurde Potenzial verschenkt!

Infos

Termin:	27. August 2020
Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Microids
Entwickler:	Eden Games
Sprache:	Deutsch
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 6 Jahren
Preis:	ca. 50 Euro

Pro & Contra

- ✚ Neue Strecken
- ✚ Längere Fahrten lassen uns über längere Ladezeiten hinwegsehen
- ✚ Einsteigerfreundlich
- ✚ Leichte taktische Überlegungen sind wegen der Boxenstopps notwendig
- ➖ Gelegentliche Spielabstürze
- ➖ Der fliegende Start bei den Rundstrecken dämpft das Renngefühl etwas
- ➖ Grafische Darstellungen wie Bäume sind unterirdisch
- ➖ Wenig neuer Inhalt
- ➖ Kein Koop-Modus für die neuen Rennstrecken
- ➖ Keine bemerkenswerten Auswirkungen der Reifenhärte und Tankbefüllung auf das Fahrverhalten
- ➖ Boxenstopps schlecht umgesetzt
- ➖ Renndauer nicht einstellbar

Wertung

6

Simulationseinsteiger können einen Blick wagen, Experten sollten einen Bogen machen

ROLLERCOASTER TYCOON 3 COMPLETE EDITION

Kreisch! Rollercoaster Tycoon wird wieder einmal neu umgesetzt – aber keine Sorge, die Version des dritten Teils, angepasst für Nintendo Switch, ist richtig gut geworden!

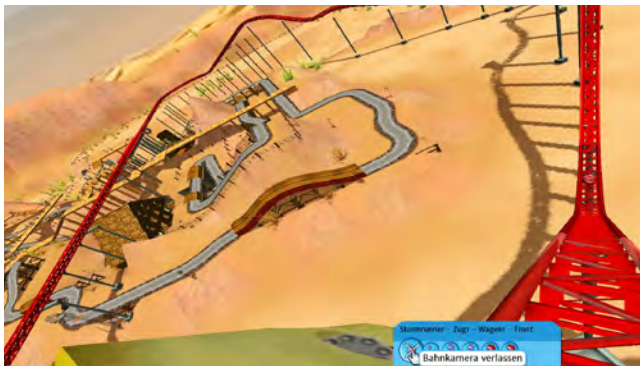
Nicht alle Umsetzungen von Spielen der beliebten Reihe Rollercoaster Tycoon haben sich mit Ruhm bekleckert – umso erfreulicher, dass die Complete-Fassung des dritten Teils auf der Switch mit Geschick und Köpfchen programmiert wurde. Enthalten ist nicht nur das Grundspiel, darin stecken auch die beiden Erweiterungen Soaked! (mit Wasserparks) und Wild! (mit Tierattraktionen). Beide versorgen die Freizeitparksimulation mit neuen Attraktionen wie etwa ausufernden Badelandschaften und Gehegen für exotische Lebewesen. Um Fortschritt zu erzielen, müssen Spieler Szenarios mit diversen Zielen in unterschiedlichen Schwierigkeitsgarden meistern. Um den nächsten Park freizuschalten, reicht es aber, die einfachen Missionsaufgaben zu erfüllen. Zum Beispiel müsst ihr einen VIP mit einer Vorliebe für rasante Achterbahnen bei einem Besuch zufriedenstellen und gleichzeitig einen Monat eine Parkwertung von mindestens 300 Punkten halten. Auch ein entspannter Sandbox-Modus darf nicht fehlen, in dem ihr ganz nach Lust und Laune euren eigenen Freizeitpark aus dem Boden stampft. Kurzum: Der Umfang stimmt, und Switch-Spieler müssen auf nichts verzichten.

Fingerbruch?

Bei komplexeren Aufbausimulationen steht und fällt der Spaß mit der Bedienung auf der Konsole. Im Falle von Rollercoaster Tycoon ist die Umsetzung geglückt. Zwar gestalten sich viele Aktionen deutlich komplizierter als mit Maus und Tastatur – etwa das Ändern von Gelände oder das Bauen von Wegen in die Höhe oder Tiefe – aber nach einer gewissen Eingewöhnungszeit geht alles ganz gut von der Hand, auch dank der sinnvollen Gestaltung der Menüs im Radialstil. Im Vergleich zu Rollercoaster Tycoon 2 – wohl eine der beliebtesten Simulationen aller Zeiten – sind die Anpassungsmöglichkeiten im Details gewachsen. Ihr legt zum Beispiel nicht nur fest, wie teuer die einzelnen Burger sind, die ihr an eurer Bude verkauft, sondern auch, ob und wie viel Gürkchen auf dem Brötchen liegen (oder ob eure Kundschaft das selbst vor der Zubereitung

In unserem neuen Schwimmbad tummeln sich die Besucher. Dank Wellenmaschine, Whirlpool und Sprungbrett zahlen die Gäste gerne einen höheren Preis.

So eine Achterbahn nimmt unter Umständen viel Platz weg. Beachtet werden müssen auch die Wege zu Ein- und Ausgang – lasst also ausreichend Raum.



Fast, als ob man wirklich im Vergnügungspark ist! Mit der Achterbahnkamera nehmt ihr selbst in eurem Fahrgeschäft Platz und genießt die Runde.

Nicht nur rasante Achterbahnen könnt ihr selbst gestalten (es gibt aber auch fertige Entwürfe), Rutschen oder Kartbahnen baut ihr ebenfalls in Eigenregie.

entscheiden darf). Man muss kein Profi-Manager sein, um Erfolgserlebnisse einzustreichen, denn die simpelsten Missionsvorgaben sind oft ohne Probleme zu erreichen und wer keine Lust hat, selbst Achterbahnen zu entwerfen, greift auf eine Menge vorgefertigte Modelle zurück – die man aber natürlich nach dem Bau immer noch an eigene Vorlieben anpassen kann. Angewachsen im Vergleich zum Vorgänger ist auch die Zahl an Themen-Attraktionen und -Gebäuden. Ein Karussell in einem Horrorpark etwa ist mit Knochen und Schädeln verziert, dank einer Vielzahl von (teils interaktiven) Dekoobjekten kann man einen sehr stimmigen Park errichten. Von beiden Erweiterungen ist Soaked! die spaßigere Variante und bringt mit Pools eine sichere Einnahmequelle, die überall hinpasst. Dazu kommen Rutschlandschaften (wir sind ein Fan vom Trichter des Todes). Wild! ermöglicht es, Unterhaltungsshows wie Tiger-Bändigung den staunenden Gästen zu präsentieren sowie Gehege für Tiere zu errichten. Die Tiefe eines Zoo Tycoon erreicht das natürlich nicht, aber das Grundkonzept von Rollercoaster Tycoon 3 wird auf diese Weise sinnvoll und abwechslungsreich erweitert. Ein Wort noch zur Steuerung: Auf der Switch Lite ist diese etwas umständlicher, aber auch dort sind alle Aktionen ausführbar, der vollumfängliche Genuss des Spiels ist auch auf der „kleinen" Konsolenvariante gewährleistet.

Gesichter, die nur Mutti liebt

Und nun noch zum wichtigen Punkt Grafik: Rollercoaster Tycoon 3 hat inzwischen 16 Jahre auf dem Buckel, und das sieht man dem Spiel sofort an. Die klobigen, leicht gruseligen Menschenmodelle etwa sind ohne Frage ein Relikt ihrer Zeit, aber dadurch hat das Erlebnis immerhin einen gewissen Retro-Charme. Auch die Texturen sollte man nicht mit einem zu kritischen Auge begutachten, und bei der Betrachtung aus der Ferne verschwinden Objekte gerne mal. Am wichtigsten ist jedoch, dass hier inhaltlich richtig viel geboten wird und Rollercoaster Tycoon 3 in dieser Hinsicht auch modernen Simulationen kaum nachsteht. Fans der Reihe, die gerne mobil (oder vom Sofa aus) einen Freizeitpark bewirtschaften wollen, sind mit der Switch-Fassung gut beraten. Oft wünscht man sich Maus und Tastatur, aber insgesamt betrachtet ist Frontiers Umsetzung des Klassikers gelungen, Rollercoaster Tycoon 3 ist auch mehr als ein Jahrzehnt nach der Erstveröffentlichung ein empfehlenswertes Spiel – wenn ihr euch ein paar Stunden gönnt, um die Kontrolle zu verinnerlichen.

Katharina Pache

Im Sandkastenmodus habt ihr unbegrenzte Mittel und könnt so nach Lust und Laune eure Bahnen bauen.

MEINUNG
Katharina Pache

Gefällt mir: eine Switch-Umsetzung, die Rollercoaster Tycoon würdig ist.

Ich hatte ein bisschen Angst, wie Rollercoaster Tycoon 3 im Switch-Format laufen und sich bedienen lassen würde. Entwarnung: Man merkt dem Spiel an, dass sich die Entwickler Gedanken gemacht haben, wie man es am besten auf die Nintendo-Konsole portiert. Sehr viel besser kann man die Steuerung wahrscheinlich nicht machen, ganz reibungslos funktioniert sie aber in den ersten Stunden trotzdem nicht, man muss sich reinfinden. Und wie gerne würde ich mein Putzpersonal wie auf dem PC mit der Zange greifen und beim Müll absetzen können! Aber Schwamm drüber, ich liebe an der Serie, wie sehr sie in die Tiefe geht: Ich kann mir Namen für Fahrgeschäfte überlegen, die Lackierung ändern, selbst mitfahren, den Preis festlegen, ich kann sogar Lasershows, Feuerwerk und die Abläufe meiner Tier-Show kontrollieren (die Viecher machen das freiwillig, wirklich). Inzwischen habe ich sogar die schrecklichen Fratzen meiner Parkbesucher ins Herz geschlossen.

Infos

Termin:	24. September 2020
Genre:	Simulation
Hersteller:	Frontier
Entwickler:	Frontier Developements
Sprache:	–
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 0 Jahren
Preis:	ca. 30 Euro

Pro & Contra

- ✚ Umfangreiche Simulation mit beiden Erweiterungen
- ✚ Sehr viele Management-Optionen
- ✚ Zahlreiche Szenarios und Sandbox-Modus
- ✚ Lädt ein, kreativ zu werden, zwingt euch aber nicht
- ✚ Steuerung wurde sinnvoll angepasst . . .
- ➖ . . . erfordert aber Übung
- ➖ Visuell ziemlich angestaubt
- ➖ Unterstützt nicht den Touchscreen

Wertung

7

Ordentlich für die Switch umgesetzter Simulationsklassiker mit großem Umfang

RPG MAKER MV

Die RPG-Maker-Reihe erstreckt sich mittlerweile über mehrere Jahrzehnte. Jetzt hat es mit dem RPG Maker MV eine der aktuellsten Versionen auf die Switch geschafft.

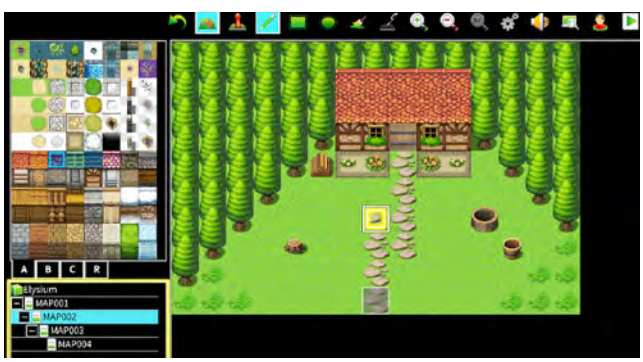
Mit dem RPG Maker MV hat es die traditionelle Baukasten-Reihe nun auch endlich auf die Nintendo Switch geschafft. Dabei handelt es sich um ein Tool, dass schon seit Jahrzehnten die Kreativität seiner „Spieler“ zutage fördert. Es ermöglicht nämlich die Erstellung eigener Rollenspiel-Abenteuer, ohne dabei auf ein Arsenal aus Programmier-Kenntnissen zurückgreifen zu müssen. Einfach genug für ein Kind und mächtig genug für einen Entwickler, so lautet die Prämisse.

(So gut wie) unbegrenzte Möglichkeiten!

Um ein eigenes Rollenspiel auf die Beine stellen zu können, bedarf es einiges an Material und Werkzeugen, wovon der RPG Maker MV in beiden Fällen glücklicherweise ausreichend zu bieten hat. Eines der Hauptaugenmerke ist hierbei der Map Editor. Dieser Kartenbearbeitungsmodus ist euer Tool der Wahl, wenn es darum geht, eine hübsche Welt aus dem Boden zu stampfen. Hierfür stehen einem verschiedene Assets, also Gestaltungselemente, zur Verfügung. Egal, ob ihr ein Steampunk-Abenteuer oder eine vor Magie nur so triefende Fantasy-Welt erschaffen wollt, bekommt ihr hier eine Auswahl an verschiedensten Stilrichtungen geboten. Dennoch muss man sich dessen bewusst sein, dass die Möglichkeiten für den Anfang zwar mehr als ausreichend sind, auf Dauer jedoch nicht wie in der PC-Version von 2015 durch eigene Assets erweitert werden können. Das zweite Herzstück ist die Datenbank. Hier gibt es eine vor allem zu Beginn überwältigende Anzahl an Optionen zu bedienen, die sich mit verschiedensten Mechaniken eures Spiels auseinandersetzen. Zum Großteil geht es hier also um das Gameplay, weshalb ihr euch neben möglichen Gegnern und zu entdeckenden Items ebenso um verschiedenste, im Hintergrund agierende Parameter kümmert. Außerdem gilt es hier Informationen zu eurem Spiel und Einstellungen zum System an sich festzulegen. Zu guter Letzt, sozusagen als Verbindungsglied zwischen den vorangegangenen Werkzeugen, präsentiert sich der Event Editor. Dieser Ereignisbearbeitungsmodus ist dafür zuständig, dass überhaupt irgendetwas in eurer soeben erschaffenen Welt passiert. Das kann ein scheinbar simpler Gang durch eine Tür genauso sein wie eine komplexe Cutscene. Um diese Events zu bewerkstelligen, steht euch ein weiteres, anfangs etwas überwältigendes Menü mitsamt Untermenüs zur Verfügung.

Aller Anfang ist schwer

Sollte die letzte Tuchfühlung mit einem RPG Maker schon einige Jahre her sein oder ist man noch nie mit den Spielen in Kontakt



Der Map Editor mit seinen verschiedenen Bereichen, welche per Knopfdruck durchgewechselt werden, setzt auf zahlreiche Kacheln, mit denen man basteln kann.

Der Kreativität sind keine Grenzen gesetzt, so können auch höllische Pfade ins himmlische Reich führen, wie wir als Bauherren das gerne so haben möchten.

gekommen, hilft das umfangreiche Tutorial beim Einstieg, zumindest in der Theorie. Dieses erklärt einige Aspekte zwar auf nachvollziehbare Art und Weise, entlässt einen aber zu früh in die Baukasten-Wildnis. Man bekommt die Spitze des Eisbergs geboten und steckt vielleicht noch den Kopf ins Wasser, den Großteil der Funktionsweisen muss man sich aber selbst erarbeiten. Hinzu kommen hier und da einige verwirrende Anweisungen oder unklare Bezeichnungen, die vor allem Laien vor Probleme stellen dürften. Sobald die anfänglichen Hürden gemeistert wurden, folgt man somit am besten dem Motto „Probieren geht über Studieren“. Zu Probieren gibt es eine ganze Menge. So können Stunden mit Vorarbeit wie dem Figurenerzeuger verstreichen, bevor man auch nur einen Tastendruck im Map Editor tätigt. Dieses Herumprobieren kann spannend wie auch frustrierend zugleich sein. Es gibt immer etwas zu entdecken und selbst kleine Erfolge sorgen für ein befriedigendes Gefühl, doch umso frustrierender ist es, wenn etwas partout nicht so klappt, wie es soll. Selbst so simple Dinge wie das Einsetzen einer funktionierenden Tür stellt einen vor Probleme, wenn man nicht weiß, dass diese Tür nicht über ein Asset, sondern über das Event selbst eingefügt wird. Klingt doch alles logisch? Nun, vorausgesetzt, man empfindet Programmiersprache ebenso als logisch, mag das stimmen. Das wird aber nur bei den wenigsten potenziellen Bauherren zutreffen. Ein Anfänger wird sich schon hieran die Zähne ausbeißen. Probleme bereitet auch das Balancing. Das ist nur bedingt ein Problem des Spiels, aber die richtige Mischung bezüglich Statuswerten, Kraft der Widersacher und anderer Parameter zu finden, ist alles andere als einfach. Nicht ohne Grund wird bei „echten“ Spieleentwicklungen stets umfangreiches Playtesting mit Hunderten Probanden betrieben. Das fällt hier weg und das tollste, selbsterstellte Spiel mag schlussendlich daran scheitern, dass es völlig unausgewogen ist. Trotzdem ist es natürlich ein Vergnügen, verschiedene Konfigurationen und Herangehensweisen zu testen, bevor man seine Welt Schritt für Schritt weiter ausbaut. Perfektionisten bekommen zahlreiche Stellschrauben geboten, an denen sie drehen können.

Wecke den Entdecker in dir!

Eine Befürchtung, die wir bezüglich des Handheld-Modus der Switch hatten, hat sich dankenswerterweise nicht bestätigt. In Anbetracht der teils komplexen Menüs mit immer kleiner werdenden Beschriftungen war die Sorge groß, nichts mehr erkennen zu können. Die Sorge scheint unbegründet, denn gerade die Tatsache, unterwegs und in jeder noch so kleinen Pause Veränderungen vornehmen zu können, erweist sich als Stärke. Das tröstet allerdings nicht über die klobige Menüführung an sich hinweg. Nicht nur, dass man ständig Wartepausen durch häufige Ladezeiten erdulden muss nervt, sondern auch, dass einfachste Befehle mehrere Eingaben erfordern, da man oftmals mit nur einer Taste durch die verschiedenen Menüs wechselt. Diese Umständlichkeit, gepaart mit den besagten Ladezeiten, erweist sich in Summe als wahrer Zeitfresser, was bei einem ohnehin so zeitintensiven Unterfangen wie dem Entwickeln eines eigenen Videospiels schnell ermüdet. Wenn ihr es dennoch vollbracht haben solltet, euer ganz eigenes Spiel zu eurer Zufriedenheit erstellt zu haben, erhaltet ihr sogar die Möglichkeit, euer Spiel der Community zum Download zur Verfügung zu stellen. Unabhängig vom kostenpflichtigen RPG Maker MV könnt ihr euch den RPG Maker MV Player zum Spielen besagter Kreationen übrigens kostenlos im eShop herunterladen.

Testing ist das A und O, denn selbst so simple Dinge wie ein Dialog-Event müssen natürlich reibungslos funktionieren.

Christian Volynskij & Lukas Schmid

MEINUNG
Christian Volynskij

Könnte der RPG Maker weniger umständlich sein? Oh ja. Macht er dennoch Spaß? Oh ja.

Meine ersten Erfahrungen mit früheren RPG Makern erfolgten schon in meiner Jugend, was meine Vorfreude auf die neue Switch-Fassung ganz gut begründet. Allerdings mangelt es dem RPG Maker MV eindeutig am nötigen Komfort, den ich von den PC-Versionen kenne. Auch, wenn das Herumexperimentieren nach wie vor Spaß macht und sich vor allem für Unterwegs prima anbietet, wirkt es doch stets umständlich und langwierig. Ganz zu schweigen von der Vorstellung, sich dem als komplett ahnungsloser Neuling entgegenstellen zu müssen, denn unzählige Stunden werden hier alleine für das Durchforsten von Foren für Hilfestellungen draufgehen. Trotz dieser Mängel ist und bleibt auch diese RPG-Maker-Auskopplung dennoch ein tolles Tool mit einer üppigen Auswahl an Möglichkeiten, um den eigenen Ideen Form zu verleihen. Und ist man damit erst einmal warm geworden, verliert man die Zeit ohnehin ganz schnell aus den Augen.

Infos

Termin:	11. September 2020
Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	NIS America
Entwickler:	Kadokawa Corporation
Sprache:	–
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 6 Jahren
Preis:	ca. 50 Euro

Pro & Contra

- ✚ Komplexe Spiele-Entwicklung für unterwegs
- ✚ Üppige Auswahl an Möglichkeiten
- ✚ Online-Features wie Download anderer Kreationen
- ➖ Handhabung äußerst umständlich
- ➖ Keine Erweiterung durch eigenes Material möglich
- ➖ Ungeeignet für blutige Anfänger

Wertung

6

Nicht für die Konsole gemacht und sehr komplex, aber dennoch ein toller Bauspaß

Kaufberatung gefällig? Auf diesen Seiten präsentieren wir euch die besten von uns getesteten Spiele für Switch, aufgeschlüsselt nach ihren jeweiligen Genres!

ACTION

BAYONETTA 2 (INKL. TEIL 1)

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Brachialer, klasse inszenierter Action-Hammer mit fabelhaftem Kampfsystem

The Binding of Isaac: Afterbirth+
Wertung: 9 | Hersteller: Headup Games

Full Metal Furies
Wertung: 9 | Hersteller: Cellar Door Games

Streets of Rage 4
Wertung: 9 | Hersteller: DotEmu

What the Golf?
Wertung: 9 | Hersteller: Triband

Astral Chain
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Attack on Titan 2
Wertung: 8 | Hersteller: Koei Tecmo

Blazing Chrome
Wertung: 8 | Hersteller: The Arcade Crew

Dead Cells
Wertung: 8 | Hersteller: Headup Games

Dragon Ball Xenoverse 2
Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco

Fire Emblem Warriors
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Gonner
Wertung: 8 | Hersteller: Raw Fury

Guacamelee! 2
Wertung: 8 | Hersteller: Drinkbox Studios

Hotline Miami Collection
Wertung: 8 | Hersteller: Devolver Digital

Hyrule Warriors Definitive Edition
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Lego Marvel Super Heroes 2
Wertung: 8 | Hersteller: Warner Bros. Interactive

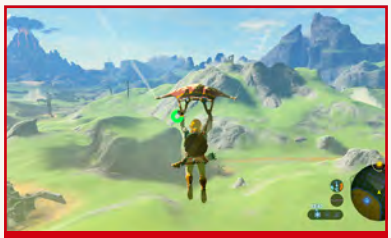
My Friend Pedro
Wertung: 8 | Hersteller: Devolver Digital

Outlast 2
Wertung: 8 | Hersteller: Red Barrels Games

Pac-Man Championship Edition 2 Plus
Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco

Rogue Legacy
Wertung: 8 | Hersteller: Cellar Door Games

ACTION-ADVENTURE



THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD

Wertung: 10 | Hersteller: Nintendo

Ein echtes Meisterwerk und ein moderner Klassiker, der spielerische Freiheit und Kreativität großschreibt

Hollow Knight
Wertung: 9 | Hersteller: Team Cherry

Hyper Light Drifter
Wertung: 9 | Hersteller: Abylight

Iconoclast
Wertung: 9 | Hersteller: Bifrost Entertainment

Luigi's Mansion 3
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Link's Awakening
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Okami HD
Wertung: 9 | Hersteller: Capcom

Ori and the Will of the Wisps
Wertung: 9 | Hersteller: iam8bit

Broforce
Wertung: 8 | Hersteller: Devolver Digital

Cadence of Hyrule
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Cave Story +
Wertung: 8 | Hersteller: Nicalis/Headup Games

Crosscode
Wertung: 8 | Hersteller: Deck13

L.A. Noire
Wertung: 8 | Hersteller: Rockstar

Lego City Undercover
Wertung: 8 | Hersteller: Warner Bros. Interactive

Lego DC Super-Villains
Wertung: 8 | Hersteller: Warner Bros. Interactive

Lego Die Unglaublichen
Wertung: 8 | Hersteller: Warner Bros. Interactive

Monster Boy und das verfluchte Königreich
Wertung: 8 | Hersteller: FDG Entertainment

Moonlighter
Wertung: 8 | Hersteller: Headup Games

Resident Evil 2 Revelations
Wertung: 8 | Hersteller: Capcom

Severed
Wertung: 8 | Hersteller: Drinkbox Studios

JUMP & RUN

SUPER MARIO ODYSSEY

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Der Ehrenplatz der Liste gebührt niemand anderem als dem Urgestein des Hüpfspielgenres: Mario!

Celeste
Wertung: 9 | Hersteller: Matt Makes Games Inc.

Donkey Kong Country: Tropical Freeze
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

New Super Mario Bros. Deluxe
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Rayman Legends: Definitive Edition
Wertung: 9 | Hersteller: Ubisoft

Shantae: Half-Genie Hero
Wertung: 9 | Hersteller: Wayforward

Shovel Knight: Treasure Trove
Wertung: 9 | Hersteller: Yacht Club games

Super Mario Maker 2
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Super Meat Boy
Wertung: 9 | Hersteller: Blitworks

Crash Bandicoot N. Sane Trilogy
Wertung: 8 | Hersteller: Activision

Fox n Forests
Wertung: 8 | Hersteller: Bonus Level Entertainment

Kirby Star Allies
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Light Fall
Wertung: 8 | Hersteller: Bishop Games

Mega Man 11
Wertung: 8 | Hersteller: Capcom

Mega Man X Legacy Collection
Wertung: 8 | Hersteller: Capcom

New Super Lucky's Tale
Wertung: 8 | Hersteller: PQube

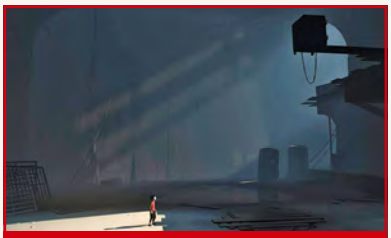
Spyro Reignited Trilogy
Wertung: 8 | Hersteller: Activision

Super Mario 3D All-Stars
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Trine 4: The Nightmare Prince
Wertung: 8 | Hersteller: Modus Games

Yooka-Laylee und das unerreichbare Versteck
Wertung: 8 | Hersteller: Team 17

ADVENTURE



INSIDE

Wertung: 9 | Hersteller: Playdead

Dieses zeitlose Indie-Kunstwerk sollte man auf jeden Fall gespielt haben. Nach wie vor ein Geheimtipp!

Brothers: A Tale of Two Sons
Wertung: 9 | Hersteller: 505 Games

Forgotton Anne
Wertung: 9 | Hersteller: Square Enix

Spiritfarer
Wertung: 9 | Hersteller: Thunder Lotus Games

The Lion's Song
Wertung: 9 | Hersteller: Mi'pu'mi Games

The Walking Dead: The Final Season
Wertung: 9 | Hersteller: Skybound Entertainment

Yoku's Island Express
Wertung: 9 | Hersteller: Team 17

Batman: The Telltale Series – Staffel 1
Wertung: 8 | Hersteller: Telltale Games

Flipping Death
Wertung: 8 | Hersteller: Zoink

Gris
Wertung: 8 | Hersteller: Devolver Digital

Layton's Mystery Journey: Katrielle & die V.d.M.
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

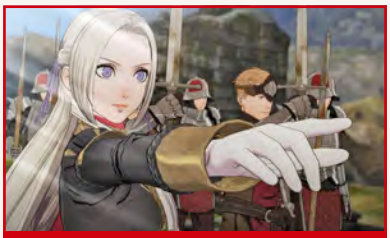
Minecraft
Wertung: 8 | Hersteller: Mojang

Phoenix Wright: Ace Attorney Trilogy
Wertung: 8 | Hersteller: Capcom

Untitled Goose Game
Wertung: 8 | Hersteller: Panic

Valiant Hearts: The Great War
Wertung: 8 | Hersteller: Ubisoft

STRATEGIE



FIRE EMBLEM: THREE HOUSES

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Umfangreich, komplex und durchweg liebevoll gestaltet – Fire Emblem ist ein tolles Strategieerlebnis!

Into the Breach
Wertung: 9 | Hersteller: Subset Games

Mario + Rabbids Kingdom Battle
Wertung: 9 | Hersteller: Ubisoft

Sid Meier's Civilization 5
Wertung: 9 | Hersteller: 2K Games

Through the Darkest of Times
Wertung: 9 | Hersteller: HandyGames

World of Goo
Wertung: 9 | Hersteller: Tomorrow Corporation

XCOM 2 Collection
Wertung: 9 | Hersteller: 2K Games

Disgaea 1 Complete
Wertung: 8 | Hersteller: NIS America

Disgaea 5 Complete
Wertung: 8 | Hersteller: NIS America

Ironcast
Wertung: 8 | Hersteller: Ripstone

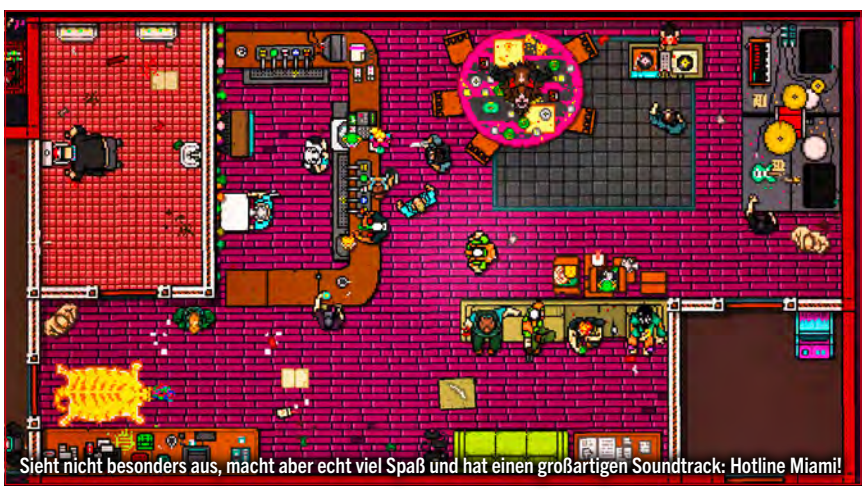
Slay the Spire
Wertung: 8 | Hersteller: Humble Bundle

Steamworld Heist: Ultimate Edition
Wertung: 8 | Hersteller: Image & Form

The Banner Saga 3
Wertung: 8 | Hersteller: Versus Evil

The Witcher Tales: Thronebreaker
Wertung: 8 | Hersteller: CD Projekt

Wargroove
Wertung: 8 | Hersteller: Chucklefish



Sieht nicht besonders aus, macht aber echt viel Spaß und hat einen großartigen Soundtrack: Hotline Miami!

MY TWO COINS

Wollt ihr euch auch eine neue Playstation oder Xbox vorbestellen? Dann passt auf, dass euch niemand übers Ohr haut … und lauscht der Legende meiner Nintendo-Konsolengesichte!

Ich gehe an dieser Stelle mal davon aus, dass ihr euch grundsätzlich für Videospiele interessiert, oder? Dann habt ihr sicher mitbekommen, dass die aktuellen Vorbestellungen für die neue Xbox und die Playstation ein wenig … sagen wir mal, knifflig waren. Manch einer hat sich gar über komplizierte Gastaccounts bei Elektromärkten online eingeloggt und irgendwie eine Order abgegeben, nur um sie eine Woche später vom Händler storniert zu bekommen. Ich habe es mir geschenkt, die neue Hardware direkt zum Start zu bestellen. Aber das Herumgeeiere hat mich daran erinnert, wie meine bisherigen Nintendo-Konsolenkäufe so abgelaufen sind.

NES is evolving

Meine erste Konsole war ein SNES – und ein Weihnachtsgeschenk. Mein Bruder und ich haben als Kinder ganz schön blöd geguckt unterm Christbaum, auf dem Wunschzettel stand nämlich eigentlich noch das alte NES. Wir wollten unseren Eltern damals die brandneue (und sauteure) Nintendo-Hardware nicht zumuten / unsere Chancen erhöhen, das Ding tatsächlich zu bekommen. Ein paar Jahre später, wieder an Weihnachten, bekam mein Bruder eine Playstation 1 mit Resident Evil 2 und ich ein N64 mit Zelda: The Ocarina of Time. Wir zockten beide unsere Spiele die ganze Nacht durch und … waren komplett gelangweilt. Er mochte keinen Survival-Horror, ich konnte mich auch im dritten Versuch einfach nicht mit Zelda anfreunden (Hassmail bitte an redaktion.benj@minkegel.de). Also tauschten wir doch tatsächlich unsere Konsolen samt Games! Das Ende vom Lied? Mein Bruder hat jetzt gerade zum ersten Mal Zelda: Breath of the Wild gezockt und ich mich über das zusammengekürzte Resident Evil 3-Remake geärgert. Der Gamecube war tatsächlich die erste Nintendo-Konsole, die ich von meinem eigenen Geld gekauft habe. Am meisten darauf gezockt habe ich Smash Bros. mit einem Kumpel – und Eternal Darkness solo. Auch für mich selbst gekauft habe ich die Wii, obwohl ich privat gerade mal drei Wii-Spiele hatte. Der Rest? Alles Virtual Console, vor allem Super Metroid und klassische Mario-Games. Wii U und Switch? Die kamen dann echt hauptsächlich durch den Job bei Computec. Und irgendwie passt es ja zu Nintendo, dass selbst die Erinnerungen daran, wie wir unsere Konsolen abgekriegt haben, dieses herrlich warme, nostalgische Gefühl erzeugt.

THE OTHER CASTLE

Großartige Neuigkeiten für Rollenspiel-Liebhaber mit PC: Baldur's Gate 3 gibt es ab sofort als Early-Access-Titel auf Steam und GOG.

Falls ihr RPGs liebt (insbesondere AD&D), ist euch Baldur's Gate sicher ein Begriff. Wer sich nur auf Konsolen aufhält, dürfte die Spin-Off-Reihe namens Baldur's Gate: Dark Alliance kennen – ein kompetenter Hack'n'Slay-Klon Marke Diablo. Zur Legende wurde die Reihe auf PC mit Baldur's Gate und Baldur's Gate 2: Schatten von Amn aus dem Hause Bioware. Nun steht der dritte Teil in den Startlöchern – produziert von Larian Studios, die mit Divinity 2 eines der besten Rollenspiele der letzten zehn Jahre auf die Beine gestellt haben. 25 Stunden Early Access von solcher Qualität, dass kurzzeitig die Server von Steam in die Knie gegangen sind!

SPORTSPIEL

NBA 2K18

Wertung: 9 | Hersteller: 2K Games

Klasse Basketballspiel mit grandioser TV-Präsentation, die grafisch zum Besten auf der Switch zählt

Rocket League
Wertung: 9 | Hersteller: Psyonix

FIFA 19
Wertung: 8 | Hersteller: Electronic Arts

Golfstory
Wertung: 8 | Hersteller: Sidebar Games

Infinite Minigolf
Wertung: 8 | Hersteller: Zen Studios

Mario Tennis Aces
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Mario & Sonic b. d. O. Spielen – Tokyo 2020
Wertung: 8 | Hersteller: Sega

Ring Fit Adventure
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Windjammers Dotemu
Wertung: 7 | Hersteller: Warner Bros. Interactive

NBA Playgrounds
Wertung: 6 | Hersteller: Saber Interactive

ROLLENSPIEL

DIVINITY: ORIGINAL SIN 2

Wertung: 10 | Hersteller: Larian

Ein Rollenspiel, wie es besser kaum geht – mit sinnvollen Anpassungen für die Switch-Umsetzung!

Diablo 3: Eternal Collection
Wertung: 9 | Hersteller: Blizzard Entertainment

Dragon Quest 11S: Streiter des Schicksals
Wertung: 9 | Hersteller: Square Enix

Final Fantasy 12: The Zodiac Age
Wertung: 9 | Hersteller: Square Enix

Octopath Traveller
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

The Witcher 3: Wild Hunt – Complete Edition
Wertung: 9 | Hersteller: Bandai Namco

Trials of Mana
Wertung: 9 | Hersteller: Square Enix

Xenoblade Chronicles 2
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Xenoblade Chronicles: Definitive Edition
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Child of Light: Ultimate Edition
Wertung: 8 | Hersteller: Ubisoft

Collection of Mana
Wertung: 8 | Hersteller: Square Enix

Dark Souls Remastered
Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco

Darkest Dungeon: Ancestral Edition
Wertung: 8 | Hersteller: Merge Games

Dragon Quest Builders 2
Wertung: 8 | Hersteller: Square Enix

Final Fantasy 10/10-2 HD Remaster
Wertung: 8 | Hersteller: Square Enix

Marvel Ultimate Alliance 3: The Black Order
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Pillars of Eternity: Complete Edition
Wertung: 8 | Hersteller: Versus Evil

Pokémon Schwert & Schild
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

South Park: Die rektakuläre Zerreißprobe
Wertung: 8 | Hersteller: Ubisoft

Steamworld Quest: Hand of Gilgamech
Wertung: 8 | Hersteller: Image & Form

The Elder Scrolls 5: Skyrim
Wertung: 8 | Hersteller: Bethesda

Undertale
Wertung: 8 | Hersteller: Toby Fox

GESCHICKLICHKEIT

BABA IS YOU

Wertung: 9 | Hersteller: Hempuli

Herausforderndes Puzzleabenteuer, das richtig viel aus seiner cleveren Spielidee herausholt

Thumper
Wertung: 9 | Hersteller: Drool

1-2 Switch
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Captain Toad: Treasure Tracker
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Crypt of the Necrodancer
Wertung: 8 | Hersteller: Brace Yourself Games

Death Squared
Wertung: 8 | Hersteller: SMG Studio

Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging für Switch
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Freedom Planet
Wertung: 8 | Hersteller: Marvelous Europe

Just Dance 2017
Wertung: 8 | Hersteller: Ubisoft

Katamari Damacy Reroll
Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco

Overcooked 2
Wertung: 8 | Hersteller: Team 17

Picross S2
Wertung: 8 | Hersteller: Jupiter Corporation

Puyo Puyo Tetris
Wertung: 8 | Hersteller: Sega

Scribblenauts Showdown
Wertung: 8 | Hersteller: Warner Bros. Interactive

Semblance
Wertung: 8 | Hersteller: Nyamakop

Snipperclips Plus
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Sonic Mania
Wertung: 8 | Hersteller: Sega

Super Mario Party
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Sushi Striker: The Way of Sushido
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Tetris 99
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Tied Together 2
Wertung: 8 | Hersteller: Headup Games

Typoman
Wertung: 8 | Hersteller: Wales Interactive

SIMULATION

ANIMAL CROSSING: NEW HORIZONS

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Diese niedliche Lebenssimulation wird euch Tage, Wochen, Monate ein Lächeln aufs Gesicht zaubern.

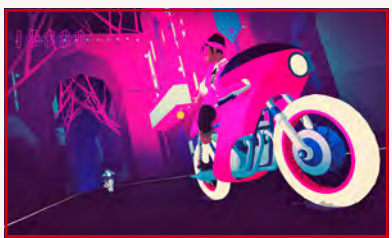
Spiritfarer
Wertung: 9 | Hersteller: Thunder Lotus Games

Stardew Valley
Wertung: 9 | Hersteller: Chucklefish

Doraemon Story of Seasons
Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco

Bridge Constructor Portal
Wertung: 8 | Hersteller: Headup Games

MUSIKSPIEL



SAYONARA WILD HEARTS

Wertung: 9 | Hersteller: Annapurna Games

Ein außergewöhnliches Musikspiel mit ganz viel Charme, Stil und tollem Gameplay

Aviici Invector: Encore Edition
Wertung: 8 | Hersteller: Wired Productions

Floor Kids
Wertung: 8 | Hersteller: Merj Media

SHOOTER

SPLATOON 2

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Splatoon 2 ist ein wahnsinnig spaßiger, farbenfroher Team-Shooter für ausnahmslose alle Altersklassen.

Bioshock: The Collection
Wertung: 9 | Hersteller: 2K Games

Metro: Redux
Wertung: 9 | Hersteller: Koch Media

Overwatch: Legendary Edition
Wertung: 8 | Hersteller: Activision Blizzard

BEAT 'EM UP

SUPER SMASH BROS. ULTIMATE

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Nintendo ging in die Vollen und lieferte einen Titel ab, den man noch über viele Jahre hinweg spielen wird.

Arms
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Dragon Ball Fighter Z
Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco

Pokémon Tekken DX
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Ihr sucht ein herausragendes JRPG für eure Switch? Dragon Quest 11 S sollte euch glücklich machen!

RETRORÄTSELN

Zwei richtige Zuschriften gab es auf unser gesuchtes Spiel in der letzten N-ZONE: Die richtige Antwort lautete: Blob! Und das ganz ohne einen Jungen mit leckeren Weingummis …

Herzlichen Glückwunsch, Patrick Kleine, du warst der Schnellste und bist damit der König des Blob! Vielleicht kennst du auch unser nächstes Spiel: Es erschien in den 90er-Jahren und hatte eine ungewöhnliche Release-Geschichte über mehrere Systeme und Kontinente hinweg. Bei uns kennen es Amiga-Spieler dafür, dass es einer der Racer war, in dem man mit Preisgeldern Upgrades kaufen konnte.

Ihr kennt unser Spiel und wollt mitmachen? Dann schickt eine E-Mail mit eurer Antwort an: redaktion.benj@minkegel.de. Einsender erklären sich einverstanden, dass ihre Namen in der N-ZONE abgedruckt werden.

RENNSPIEL

MARIO KART 8 DELUXE

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Exzellenter Fun-Racer, der online und lokal für eine Mordsgaudi im Mehrspielermodus sorgt

Asphalt 9 Legends
Wertung: 8 | Hersteller: Gameloft

Burnout Paradise Remastered
Wertung: 8 | Hersteller: Electronic Arts

Crash Team Racing: Nitro-Fueled
Wertung: 8 | Hersteller: Activision

Fast RMX
Wertung: 8 | Hersteller: Shin'en

Gear Club Unlimited 2
Wertung: 8 | Hersteller: Microids

Riptide GP Renegade
Wertung: 8 | Hersteller: Vector Unit

Beach Buggy Racing
Wertung: 7 | Hersteller: Vector Unit

Cars 3: Driven to Win
Wertung: 7 | Hersteller: Headup Games

Grip
Wertung: 7 | Hersteller: Eurovideo

SUPER

GEWINNSPIEL!

Um den Release von Super Mario 3D All-Stars zu zelebrieren, haben wir in unserem Archiv gekramt und unseren Originaltest zu Super Mario 64 aus der allerersten (!) N-ZONE-Ausgabe 06/1997 entstaubt. Werft mit uns einen Blick zurück in die Vergangenheit – und gewinnt etwas! in Kooperation mit Nintendo verlosen wir:

1x eine Nintendo-Switch-Konsole inklusive Super Mario 3D All-Stars.

Um teilzunehmen, beantwortet uns einfach folgende Frage:

Wie heißt der legendäre Nintendo-Komponist, der auch die Stücke in Super Mario 64 geschrieben hat?

Um teilzunehmen, schickt bis zum 01. November 2020 (Sonntag) eine Mail mit dem **Betreff „Mario 64“** und der richtigen Antwort an johannes.gehrling@computec.de – und schon seid ihr dabei!

Teilnahmeberechtigt sind alle N-ZONE-Leser mit Ausnahme der Mitarbeiter der Sponsoren und der Computec Media GmbH. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Preise können nicht bar ausgezahlt werden. Alle Teilnehmer des Gewinnspiels erklären sich zudem damit einverstanden, dass ihr Name in der N-ZONE abgedruckt werden kann.

Dieser Text erschien erstmals in der N-ZONE 06/1997

Nachdem das Spiel schon in Übersee Verkaufsrekorde aufstellte, erlebten auch die deutschen Händler einen unvergleichlichen Ansturm. Wir verraten, warum!

Schon die Art der Grafikdarstellung garantiert, dass dieses Werk ein Spiel wie kein anderes ist! Mario darf in einer kompletten 3D-Welt mit Hügeln, Flüssen, Häusern, Pyramiden herumtollen und dabei alles machen, was man sich nur wünschen kann. Drückt man den Analog-Stick nur leicht in eine Richtung, so schleicht Mario vorsichtig vorwärts. Je stärker man den Stick nun bewegt, umso schneller läuft Mario auch, was eine absolut genaue Steuerung erlaubt und zusammen mit anderen Feinheiten für eine bislang noch nie gesehene Realitätsnähe sorgt. Will man den noch stehenden Mario per maximalem Stickausschlag zum Loslaufen bewegen, so läuft er gar wie eine Comic-Figur zunächst kurzzeitig auf der Stelle und wirbelt ein paar Staubwolken auf, bevor er losdüst. Auf Schrägen verringert sich das Tempo von Mario beträchtlich; geht es gar zu steil bergab, dann rutscht Mario sogar auf seinem Hosenboden runter, was unter Umständen für einen qualmenden Hintern sorgen kann. Dass Mario auf einer Eisoberfläche entsprechend durch die Gegend rutscht, Wippen mit seinem Gewicht in Bewegung setzt oder lose Blöcke unter seinen Füßen wegbrechen, trägt ebenfalls zum hohen Realismusgrad bei. Neben den diversen Sprungvarianten, mit denen man unter anderem die aus den alten Vorgänger-Spielen bekannten Gegner ausschalten kann, beherrscht Mario auch das Klettern an Gittern oder Bäumen und zahlreiche weitere Bewegungen. Beispielsweise taucht er witzig animiert durch Flüsse voller Fischschwärme und Monster, wobei er hier auf seinen begrenzten Sauerstoffvorrat achten muß, oder er fliegt mit einer später auftauchenden Flügelkappe wie ein Vogel durch die Lüfte. Neben den herkömmlichen Steuerfunktionen gibt es auch verschiedene Tasten zum Einstellen der Grafik-Perspektive, was letztendlich den absoluten Überblick garantiert, falls einmal ein Polygon die Sicht versperrt.

Vorsicht, Mario! Diese Brücke löst sich beim Überqueren recht schnell auf, indem die einzelnen Blöcke zu Boden fallen.

Noch schläft die fleischfressende Pflanze, kommt man ihr jedoch zu nahe, schnappt sie wild um sich.

MARIO 64

Die Taucheinlagen sind besonders unterhaltsam.

Wenn man lange rutscht, beginnt die Hose zu brennen.

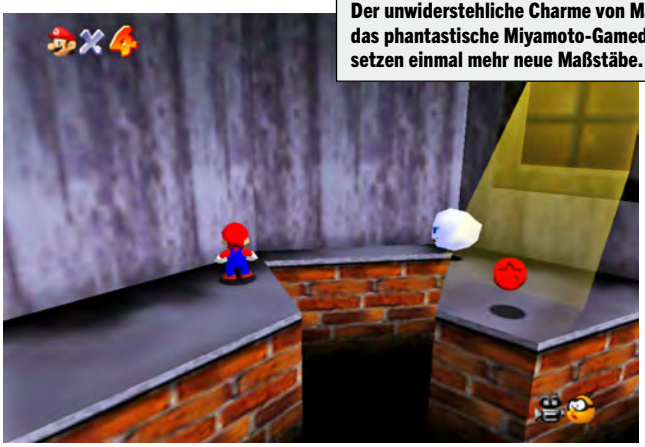
Worum geht es eigentlich?

Einmal mehr hat Mario die Aufgabe, die Prinzessin Toadstool aus den Klauen von Bowser zu retten, der übrigens mehrmals auftaucht. Dazu müssen in insgesamt 15 verschiedenen Welten und diversen Extra-Szenen nach und nach alle 120 Sterne gefunden werden. Diese Sterne gibt es quasi immer als Belohnung für erledigte Aufgaben. Ob man nun Bowser durch die Gegend schleudert, ein Wettrennen mit einer Schildkröte gewinnt, 100 Münzen findet oder ein Wrack in einem See zum Auftauchen bringt, man darf sicher sein, daß den Designern die Ideen nicht ausgegangen sind. Besonders erfreulich ist dabei, daß man hier nicht stur von Stern Nummer 1 bis 120 alle Aufgaben brav der Reihe nach erledigen muß, sondern daß man das Ganze in einem nichtlinearen Design unterbrachte. Dazu sind im Schloß zahlreiche Türen versteckt, zu denen man in der Regel erst mit einer bestimmten Anzahl an Sternen oder den entsprechenden Schlüsseln Zutritt erhält. Schafft man einmal eine Aufgabe nicht auf Anhieb, dann darf man sogar die jeweilige Welt verlassen und woanders sein Glück versuchen. Zahlreiche Extras halten den Spielspaß dabei bis zum letzten Stern auf dem maximalen Pegel. Neben der bereits erwähnten Flügelkappe, die sich in den roten Kisten befindet, gibt es auch noch eine Metallkappe und eine Unsichtbarkeitsmütze, die Mario kurzzeitig zu einem unverwundbaren Terminator machen beziehungsweise durch Mauern gehen lassen und ihn für Gegner unsichtbar machen.

64 Bit sei Dank!

Sowohl Grafik als auch Sound sind hervorragend gelungen, womit die technische Überlegenheit des N64 mehr als eindrucksvoll demonstriert wird. Dass die PAL-Version langsamer als das NTSC-Original abläuft und man durchaus den einen oder anderen Polygon-Fehler sieht, wollen wir allerdings nicht verschweigen. Noch besser gefällt mir der Sound. Ob sich der Held nun mit einem „It's me, Mario!" vorstellt, mit einem „Mamma mia!" seine Nervosität verrät, von „Lasagne!" murmelt oder mit sonstigen Schreien und Geräuschen auf das Geschehen reagiert: In keinem Zeichentrickfilm könnte das Ganze besser sein. ■ **Hans Ippisch**

In dieser Höhle sorgt ein gespenstischer Nebel, der knapp über dem Boden schwebt, für eine ungewöhnliche Atmosphäre.



Die altbekannten Gespenster bereiten Mario auch in seinem neuesten Spiel Schwierigkeiten.

MEINUNG
Hans Ippisch

Shigeru Miyamoto sichert sich mit diesem Meisterwerk endgültig seinen Platz im Designer-Olymp.

Kein anderes Spiel wird die Videospiele-Zukunft so beeinflussen wie Super Mario 64. Die phantastische, derzeit so nur auf dem Nintendo 64 mögliche 3D-Grafik, das geniale Leveldesign und die schier unendliche Ideenvielfalt setzen Maßstäbe, an denen die Entwickler-Konkurrenz lange zu knabbern haben wird.

Infos

Genre:	3D-Jump&Run
Spieler:	1
Schwierigkeitsgrad:	Leicht bis schwer
Save Game:	Ja
Controller Pak:	Nein
Levels:	15
Preis:	ca. 99 DM
Datenträger:	64-Bit-Modul
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Shigeru Miyamoto
Release:	01. März 1997
Grafik:	87%
Sound:	90%
Dauerspaß:	93%

Gesamtwertung

91%

Beurteilung: Ein sensationelles 3D-Jump&Run, das fast ganz alleine als Kaufgrund für das Nintendo 64 ausreicht. Der unwiderstehliche Charme von Mario und das phantastische Miyamoto-Gamedesign setzen einmal mehr neue Maßstäbe.

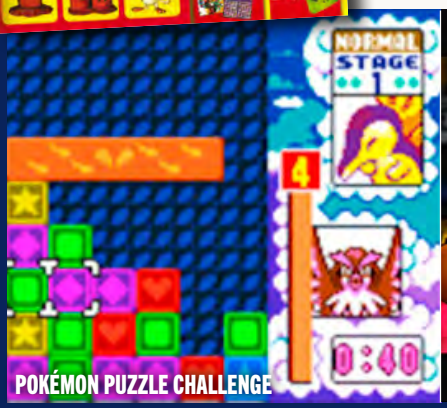
Jeden Monat werfen wir einen Blick in die Vergangenheit – genauer gesagt: in alte N-ZONE-Ausgaben, die vor fünf, zehn und zwanzig Jahren erschienen sind. Welche Spiele waren damals angesagt und was hat die Redaktion bewegt?

DIE N-ZONE-ZEITREISE

Das gab's damals vor 5, 10 und 20 Jahren in der N-ZONE zu lesen!

AUSGABE 11/2000

Der Herbst ist für Gamer immer etwas Besonderes! Das Sommerloch ist endlich vorbei und passend zum Weihnachtsgeschäft erscheinen viele große Titel. So stand im Jahr 2000 mit The Legend of Zelda: Majora's Mask für das Nintendo 64 der Nachfolger des hochgelobten Ocarina of Time in den Startlöchern. Kurz vor Redaktionsschluss traf der Klassiker bei uns ein, weshalb es damals leider nur noch für eine Vorschau reichte. Die alleine aber sorgte schon für eine hohe Wertungseinschätzung. Mario Tennis bekam mit satten 92 Punkten im Test schon in dieser Ausgabe eine Top-Bewertung. Ubisofts Formel-1-Spiel F1 Racing Championship erreichte trotz eines Mangels an Lizenzen eine Wertung von 85. Eine N-ZONE ohne ein bisschen Pokémon konnte es vor 20 Jahren natürlich nicht geben, so erschien damals Pokémon Puzzle Challenge (85), das Pokémon-Sammelkartenspiel wurde in einer Vorschau behandelt, neue Artworks – unter anderem von Lugia – wurden veröffentlicht und gleichzeitig war die Pokémon Championship 2000 in vollem Gange! Bei Letzterer belegte der deutsche Teilnehmer Edwin Krause den zweiten Platz. Banjo-Kazooie-Fans kamen mit einem „Angespielt" zum Nachfolger Banjo-Tooie auf ihre Kosten. Horrorfans freuten sich über die Ankündigung, dass an einem Resident-Evil-Film gearbeitet wird. Sechs missglückte Action-Blockbuster später ist wohl auch bei diesen Fans die Hoffnung auf einen anständigen Resi-Film verlorengegangen … Zu guter Letzt rundete eine Komplettlösung für den Action-Titel Turok 3 die N-ZONE ab.



POKÉMON PUZZLE CHALLENGE

BANJO-TOOIE

THE LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK

AUSGABE 11/2010

Bei der Nintendo Conference im Jahr 2010 wurden gleich mehrere Spiele angekündigt. Die Highlights waren dabei wohl Kirby Mass Attack für den Nintendo DS und nach einem Jahrzehnt Pause eine weitere Fortsetzung von Mega Man Legends für den damals noch nicht erschienenen Nintendo 3DS. Mega Man Legends 3 (welcher der vierte Teil der Reihe gewesen wäre) wurde jedoch ein Jahr später offiziell gecancelt. Der Erfolg der Handheldkonsole wurde dadurch aber nicht ausgebremst. Kurz vor Release hatten wir außerdem ein riesiges Special über den DS-Nachfolger in petto. Dabei konnte man sich im Vorschaubereich schon über einige Titel für die kommende Konsole informieren. Unter anderem wurde die Neuauflage des Nintendo-64-Klassikers The Legend of Zelda: Ocarina of Time unter die Lupe genommen. Als Resi-Fan konnte man sich mit Resident Evil: The Mercenaries 3D und Revelations sowohl auf Action als auch Horror freuen. Die bereits erschienenen Spiele konnten sich ebenfalls sehen lassen. Der Schattenläufer und die Rätsel des dunklen Turms konnte mit 90 Punkten überzeugen und Pro Evolution Soccer 2011 (88) glänzte auf der Wii. Mit Professor Layton und die verlorene Zukunft (91) erschien ein herausragender dritter Teil des Rätselabenteuers. Aber selbst der kam nicht an den Hype rund um Pokémon Schwarz & Weiß heran. Obwohl wir vorab nur die japanische Version spielten, sorgte das Game, das die fünfte Generation einläutete, für jede Menge Begeisterung und machte das Warten auf den deutschen Release zur Qual.

PROFESSOR LAYTON UND DIE VERLORENE ZUKUNFT

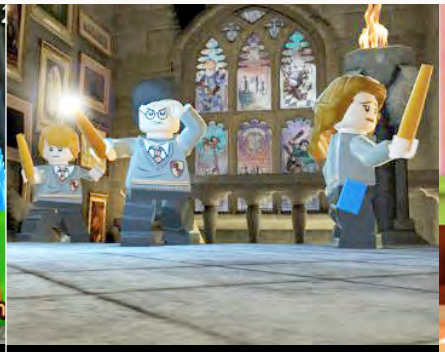
POKÉMON SCHWARZ & WEISS

THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME 3D

AUSGABE 11/2015

Die Gerüchteküche brodelte im Herbst 2015 besonders stark: Was ist diese sagenumwobene neue Konsole mit dem Arbeitstitel „Nintendo NX", wie schaut sie aus und wann löst sie ihren schwachen Vorgänger, die Wii U ab? Schon damals konnte man sich durch eingereichte Patente seitens Nintendo ein ungefähres Bild von der Konsole machen, die sich später als die Nintendo Switch entpuppte. Die Vorfreude wurde jedoch durch den frühen Tod von Satoru Iwata im Juli mehr als gedämpft. Im September gab Nintendo bekannt, mit Tatsumi Kimishima einen neuen Präsidenten für die Übergangszeit bis zu einem Nachfolger gefunden zu haben. Nach dem Erfolg von Pikmin 3 kündigte Entwicklungschef Shigeru Miyamoto vor fünf Jahren außerdem an, dass Teil vier schon fast fertig sei. Schlussendlich wurde daraus später dann Hey! Pikmin für den Nintendo 3DS. Klammheimlich verabschiedete sich Nintendo 2015 zudem aus der Liste der 100 wertvollsten Marken der Welt laut Interbrand. Mittlerweile befindet sich das Unternehmen wieder auf Platz 89, Pokémon Go und die Switch sind dabei sicherlich eine große Hilfe gewesen. Im Herbst 2015 kam zum Pokémon-AR-Game der erste Ankündigungstrailer heraus, getestet wurde aber natürlich auch fleißig. So war Link in The Legend of Zelda: Triforce Heroes (74) nur in einem mittelmäßigen Koop-Abenteuer unterwegs. Außerdem waren Skylanders Superchargers (82), Lego Dimensions (79) und Project Zero: Priesterin des schwarzen Wassers (83) gute, aber nicht herausragende Spiele. Alleine Hatsune Miku Project Mirai DX für den 3DS konnte mit einer 87 aus der Masse stechen.

THE LEGEND OF ZELDA: TRIFORCE HEROES



LEGO DIMENSIONS

HATSUNE MIKU: PROJECT MIRAI DX

Auf Du und Du mit der N-ZONE-Community: Auf diesen Seiten zeigen wir besonders kreative Einsendungen, stellen Nintendo-Clans vor und präsentieren spannende Gewinnspiele.

KOLUMNE

WAS SOLL DAS, NINTENDO?

Super Mario 3D All-Stars ist – selbst digital (!) – nur für eine begrenzte Zeit erhältlich. Das trifft vielerorts auf großes Unverständnis, auch bei mir. Was soll das, Nintendo?

Einerseits habe ich mich über die Ankündigung von Super Mario 3D All-Stars sehr gefreut. Immerhin kann ich jetzt Super Mario 64 und Sunshine endlich auch auf der Switch spielen, zwei meiner allerliebsten Games überhaupt. Und Galaxy habe ich endlich nachgeholt und das in anständiger Auflösung und mit Pro Controller, herrlich. Nun ist es so, dass die Collection als physische Version nur limitiert verkauft wird. So weit, so gut, nicht ungewöhnlich. Man kann das Spiel ja auch einfach digital im eShop erwerben. Das stimmt zwar – aber nur bis zum 31. März 2021. Danach nämlich soll Super Mario 3D All-Stars überhaupt nicht mehr verkauft werden. Warum?

Alles nur ein schlechter Scherz?
In meiner ganz persönlichen Situation ist die zeitliche Limitierung beim Verkauf kein Weltuntergang, berufsbedingt habe ich die Collection ohnehin schon seit Anfang September. Was aber ist mit all jenen zukünftigen Switch-Spielern, die sich die Konsole erst nach dem Stichtag kaufen und dann Lust haben, die drei Mario-Klassiker zu spielen? Warum werden die alle ausgeschlossen? Und überhaupt, wo bleibt da eigentlich die Logik? Will Nintendo kein Geld verdienen? Gerade bei den Japanern wissen wir ja, dass sich die Spiele auch Jahre nach Release noch millionenfach verkaufen und das auch noch zum Vollpreis. Als Investor hätte ich Fragen, wichtige Fragen, viele Fragen zu dieser Entscheidung. Man könnte fast auf die Idee kommen, Nintendo will seine Fans nur trollen und enthüllt dann am 01. April die ganze Nummer als groß angelegten Aprilscherz. Was denkt ihr? Schreibt mir gerne eine **Mail mit dem Betreff „Kolumne“** an johannes.gehrling@computec.de!

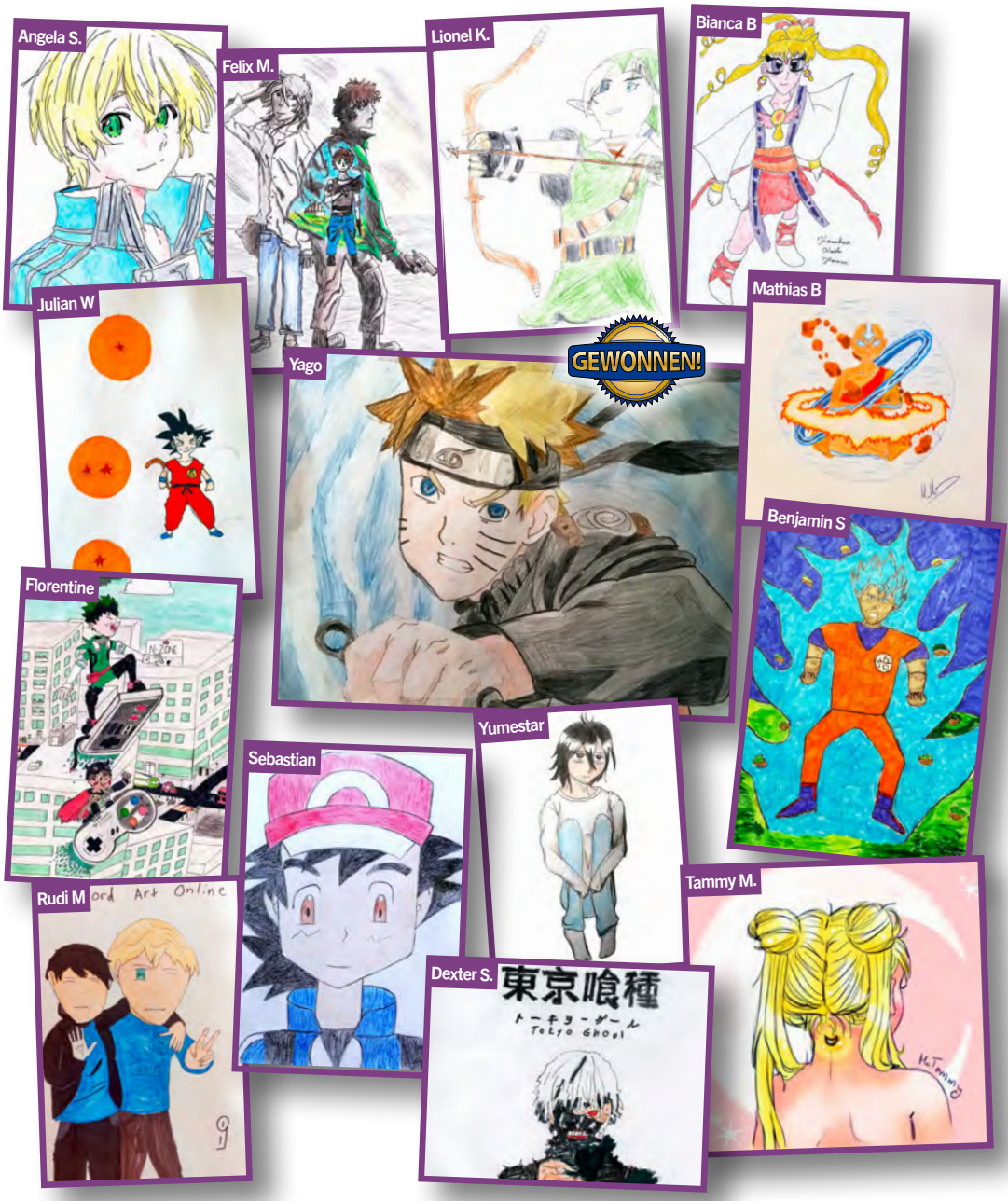
Euer Johannes

KATHAS KOMIC-WETTBEWERB

Nicht erst seit Super Mario Maker wissen wir: Es macht Spaß, kreativ zu werden! Und Gewinne gibt es auch noch!

Ihr habt euch wieder selbst übertroffen – danke für die schönen Bilder eurer liebsten-Anime-Figuren und Glückwunsch an Yago! Passend zu Halloween wünsche ich mir dieses Mal ein gruseliges Nintendo-Motiv von euch: vielleicht einen Skelett-Mario? Oder eine Gruntilda auf ihrem Hexenbesen? Zu gewinnnen gibt es eine englische Toon Chaos Display-Box mit 24 Boostern des Kartenspiels Yu-Gi-Oh! Einsendeschluss ist **Sonntag, der 01. November 2020**. Fotos eurer Bilder schickt ihr an katharina.pache@computec.de oder auf dem Postweg. Viel Spaß!

Die Einsender erklären sich damit einverstanden, dass ihr Name in der N-ZONE abgedruckt wird.

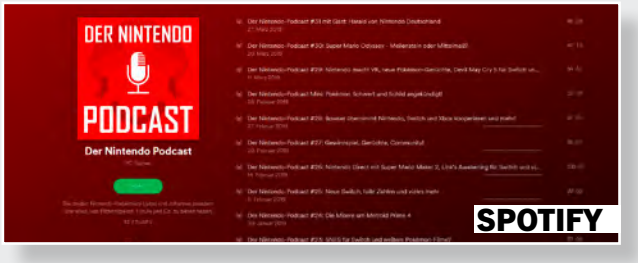


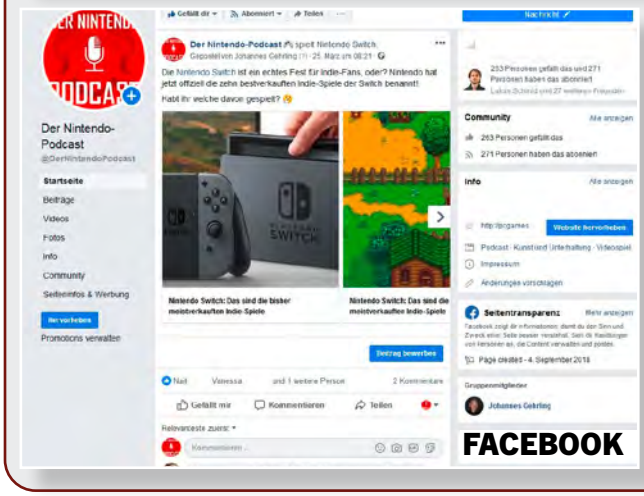
JEDE WOCHE NEU
DER NINTENDO-PODCAST

JETZT ANHÖREN!

Immer topaktuelle News in Sachen Nintendo, alles zur Switch, tolle Gewinnspiele und interessante Gäste erwarten euch regelmäßig. Und noch so viel mehr!

Nintendo hat eine Direct-Ausgabe veröffentlicht? Neue Infos zu einem heiß ersehnten Switch-Spiel? Was passiert gerade sonst so in der spannenden Nintendo-Welt? Auf all diese Fragen gibt es abseits der N-ZONE eine weitere Antwort: **Der Nintendo-Podcast!** In jeder Ausgabe besprechen Johannes und Lukas, gelegentlich unterstützt durch Katha, die spannendsten Nintendo-News, geben Einblicke in Hintergründe und berichten von Events, Spieleindrücken und vielen anderen interessanten Themen um Switch, 3DS und Co. Manchmal erwartet euch ein toller Gast aus der Spielebranche oder alles dreht sich um ein besonders herausragendes Spiel. Weil uns zudem die Community, also die Hörerinnen und Hörer, ganz besonders am Herzen liegt, beschäftigen wir uns immer auch mit Beiträgen, Fragen, Lob, Kritik und allem, was ihr uns sonst noch zu sagen habt. Ihr findet **Der Nintendo-Podcast** auf allen populären Plattformen. Und das Beste: Alle Folgen des Podcasts sind völlig kostenlos verfügbar!





Alle Infos im Überblick:

- **Wann und wie oft erscheinen neue Folgen?**
  - Die neue Folge gibt es immer am Mittwoch um 15 Uhr.
  - Bei wichtigen Ereignissen auch zwei Folgen pro Woche!
- **Wo kann ich den Podcast hören?**
  - Apple Podcasts, Spotify, Google Podcasts, Youtube, Pocket Casts, Stitcher, PlayerFM, RSS-Feed, Download und weitere
- **Wo werde ich Kommentare, Fragen und mehr los?**
  - Auf Facebook: „Der Nintendo-Podcast“ (goo.gl/jo1noL)
  - In den Kommentaren auf Youtube (goo.gl/wHBnyJ)
  - Auf pcgames.de, videogameszone.de und gamesaktuell.de
- **Gibt es besondere Podcast-Ausgaben?**
  - Gäste, zum Beispiel Folge #31 (Harald Ebert von Nintendo)
  - Retro-Spiele, zum Beispiel Folge #8 (The Legend of Zelda: Ocarina of Time), Folge #20 (Banjo-Kazooie)
  - Aktuelle Spiele, zum Beispiel Folge #30 (Super Mario Odyssey)
  - Nintendo-Konsolen, zum Beispiel Folge #34 (Nintendo 64)
  - Spezialausgaben, zum Beispiel Folge #75 (Nintendo-Quiz)
- **Gibt es auch etwas zu gewinnen?**
  - Ja, immer wieder gibt es Gewinnspiele, meist auf Facebook!
  - Zu gewinnen gibt es Nintendo-Merchandise, Switch-Spiele, eShop-Guthaben, Download-Codes und mehr tolle Preise!

Hach ja, damals …

Jetzt wird's nostalgisch: Johannes schwärmt von besonderen Momenten und Spielen aus seinem Zockerleben und lädt unsere Leser dazu ein, ihm ihre ganz persönlichen Erlebnisse zu schildern!

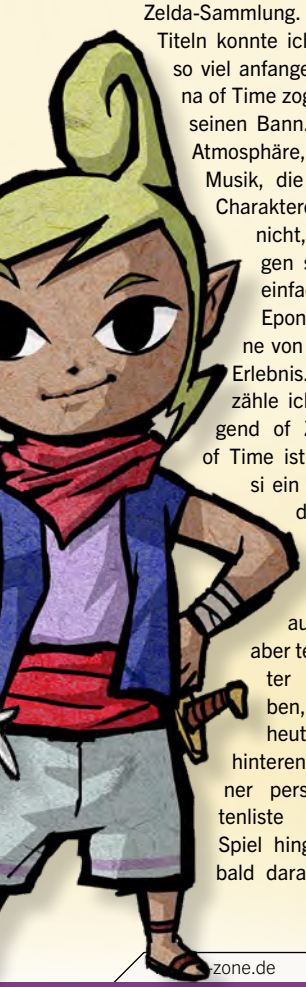
JOHANNES: Verehrte N-ZONE-Leserinnen und -Leser, geschätzte Retro-Freunde, herzlich willkommen zu einer weiteren Ausgabe von „Hach ja, damals …"! Was wir hier tun? Natürlich in wohligen Erinnerungen schwelgen; an die romantisierte Vergangenheit, an die Kindheit, an besondere Erlebnisse, an bestimmte Spiele und Konsolen, kurzum, hier geht's um Retro – und zwar ausschließlich! Bereits seit einigen Jahren besteht diese Rubrik nun, die ich von meinem Vorgänger und Ex-Kollegen Marco übernommen habe und seitdem bis zum heutigen Tag mit Sorgfalt und Freude pflege. Das ehrt mich ungemein, bin ich mit meiner Leidenschaft für Retro-Themen doch unter Nintendo-Fans in bester Gesellschaft. Retro ist zwar nicht nur bei Nintendo ein großes Thema, gefühlt aber zelebrieren Fans des japanischen Unternehmens die alten Spiele und Konsolen von Nintendo ganz besonders, was ich absolut super finde. Da gibt es aber auch so viel zu erzählen, so viele Kuriositäten, so viel Ungewöhnliches und Besonderes in der jahrzehntelangen Geschichte Nintendos als Videospielunternehmen, dass wir uns hier sicherlich noch lange Zeit darüber unterhalten können. So wie auch heute. Diesmal erzählt Leser Mike von seinen Erinnerungen an den Gamecube. Ja, der ist mittlerweile auf jeden Fall auch Retro! Mit Nintendos Spielewürfel, der in Deutschland im Jahr 2002 auf den Markt kam, verbinde auch ich viele schöne Erinnerungen. Doch nun wollen wir Mike zu Wort kommen lassen und an seinen Geschichten aus der Vergangenheit unsere Freude haben.

Hallo Johannes,
nach deiner eindringlichen Bitte um weitere Beiträge zu dieser wunderbaren Rubrik fühlte auch ich mich berufen, eine Retro-Anekdote mit dir und den Lesern zu teilen. Meine ersten Videospielerfahrungen habe ich wie viele andere auch mit Super Mario auf NES und Super Nintendo gesammelt, so richtig durchgestartet bin ich jedoch mit der blauen Pokémon-Edition auf dem Game Boy Color. Da es aber bereits viele Beiträge zur Frühphase von Nintendo gab, wähle ich für diesen Beitrag einen etwas späteren Zeitraum der Nintendohistorie. Es kommt mir vor, als wäre es gerade erst gestern gewesen, und doch ist es nun schon fast 17 Jahre her, dass ich meine erste eigene Heimkonsole bekam: den Nintendo Gamecube. Wir schreiben das Jahr 2003. Ich war gerade zwölf Jahre alt und voll im Pokémonfieber, als es die ersten Screenshots von Pokémon Colosseum in den einschlägigen Videospielmagazinen zu bestaunen gab. Ich war hin und weg angesichts der grafischen Pracht, die sich mir da offenbarte, denn ich kannte bis dahin nur die Game-Boy-Ableger der Pokémon-Spiele. Das Nintendo 64 besaß ich damals leider nicht, da meine älteren Brüder sich nach NES und SNES zunehmend weniger für Videospiele interessiert hatten und ich mich damals vor allem mit dem Game Boy Advance befasste und mir die 64-Bit-Konsole auf die Art irgendwie entgangen war. Immer mal wieder ließ ich meine Begeisterung in die Gespräche mit meinen Eltern einfließen - wohlgemerkt aber ohne Hintergedanken! Ich ging davon aus, dass Pokémon Colosseum für mich ein vorerst unerreichbarer Traum bleiben würde.

Die Monate zogen langsam dahin. Auf leisen Sohlen hielt schließlich der Winter Einzug und mit ihm Weihnachten. Als ich an jenem Tag arglos ins Wohnzimmer kam, wartete da ein ungewöhnlich großes Geschenkpaket auf dem Tisch – es würde doch nicht etwa das sein, was ich dachte, das es wäre?! Doch, siehe da – ein nigelnagelneuer lilafarbener Gamecube inklusive Mario Kart: Double Dash!! und The Legend of Zelda Collector's Edition (mit den NES-Zeldas sowie Ocarina of Time und Majora's Mask) erwarteten mich unter dem Geschenkpapier! Ich war zunächst völlig baff, dann war meine Begeisterung grenzenlos: Mit tatkräftiger Unterstützung meiner Eltern wurde die Konsole ohne Umschweife ausgepackt und angeschlossen. Dann der magische Augenblick, als zum ersten Mal der Startbildschirm von Mario Kart: Double Dash!! über den Fernseher flimmerte. Der Sprung von Super Mario Kart zum Gamecube-Ableger war wirklich gewaltig. Statt flachen Pixelsprites gab es plötzlich echte 3D-Strecken mit ebenso polygonalen Fahrern. Dazu der fröhliche Soundtrack und die lustigen Animationen der Figuren, wenn sie die Plätze tauschen. Kurzum: ich war begeistert! Mit den ersten Spielminuten kam auch eine große Umgewöhnungsphase, denn eine Herausforderung, mit der ich nicht gerechnet hatte, war der Umgang mit dem Analogstick: Während andere ihre ersten Gehversuche in der dritten Dimension bereits erfolgreich einige Jahre zuvor in Super Mario 64 absolviert hatten, verdiente ich mir meine Sporen bei Mario Kart: Double Dash!! – und das war ganz schön schwierig! Irgendwie schien ich den Analogstick immer zu stark oder zu schwach einzuschlagen; die richtige Dosierung entzog sich mir beständig. Jede Wand, jeder Abgrund, jedes Hindernis auf der Strecke, sie alle schienen mich magisch anzuziehen und selbst einfach nur geradeaus zu fahren, war

schon eine Herausforderung für sich, vom Driften ganz zu schweigen! So wurde ich regelmäßig Letzter – selbst auf dem niedrigsten Schwierigkeitsgrad. Doch ich gab nicht auf! Ich hatte einen Heidenspaß und man konnte mich den ganzen Tag nicht mehr von der Konsole trennen. Meine tägliche Routine für die nächsten Wochen sah so aus, dass ich täglich nach der Schule den Gamecube an den Fernseher im Wohnzimmer anschloss und dann die vier 50ccm-Cups mit wechselnden Fahrern einmal durchspielte und so allmählich den Umgang mit dem Controller meisterte. Verbissen versuchte ich es wieder und wieder, bis mich zumindest der niedrigste Schwierigkeitsgrad vor keinerlei Probleme mehr stellte.

Aus heutiger Sicht muss ich wirklich schmunzeln, wenn ich daran denke, wie schwer ich mir mit etwas tat, was ich heute wie selbstverständlich bediene. Aber damals war ich halt nur an die Steuerung mit Steuerkreuz gewöhnt. Als ich die Steuerung dann soweit verinnerlicht hatte, dass ich mir auch andere Spiele zutraute, wagte ich mich auch an die Zelda-Sammlung. Mit den NES-Titeln konnte ich damals nicht so viel anfangen, doch Ocarina of Time zog mich sofort in seinen Bann. Die magische Atmosphäre, die großartige Musik, die denkwürdigen Charaktere – ich weiß gar nicht, wo ich anfangen soll! Selbst ein einfacher Ausritt mit Epona auf der Ebene von Hyrule war ein Erlebnis. Aber wem erzähle ich das; The Legend of Zelda: Ocarina of Time ist heute ja quasi ein Denkmal in Videospielform. Majora's Mask mochte ich indes zwar auch, es war mir aber teilweise zu düster und verschroben, sodass es bis heute eher auf den hinteren Rängen meiner persönlichen Bestenliste rangiert. Ein Spiel hingegen, das ich bald darauf bekam und das ich heute noch innig liebe und deswegen auch regelmäßig durchspiele (wenn auch mittlerweile lieber in Form der HD-Fassung auf Wii U), ist The Legend of Zelda: The Wind Waker. Allein schon, wenn ich an den putzigen Grafikstil denke, wird mir ganz warm ums Herz. Wusstest du eigentlich, dass die Bäume, die Makorus im Zephyrtempel pflanzt, alle ein Gesicht haben? Das ist mir selbst erst vor ein paar Jahren aufgefallen. Ebenso wie die Tatsache, dass man besondere Seekarten erhalten kann, auf denen beispielsweise die Fundorte der Herzteile und der Großen Feen eingetragen sind, wenn man in den sechs Riffen sämtliche Kanonen zerschießt. Ich entdecke auch nach all diesen Jahren immer wieder neue Details. Ich könnte ganze Bücher über die Brillanz dieses Spiels verfassen, daher beende ich dieses Thema jetzt lieber mal – ich will ja nicht den Rahmen sprengen.



Nur noch zum eigentlichen Grund meines Wunsches, einen Gamecube zu besitzen. Im Frühling kam Pokémon Colosseum dann auch schon heraus und bescherte mir Dutzende von Spielstunden. Allein schon die epische Inszenierung der Stadionkämpfe war eine absolute Augenweide. Dazu der pompöse Soundtrack und die für ein Pokémonspiel ungewöhnliche Handlung. Insbesondere den Storymodus spielte ich emsig rauf und runter. Somit kam ich voll auf meine Kosten, denn das Spiel gefiel mir sogar noch besser als erwartet. Pokémon XD: Der Dunkle Sturm setzte einige Jahre später inszenatorisch, umfangtechnisch und optisch wie akustisch noch einen drauf und ist mir in ebenso liebevoller Erinnerung geblieben. Dank des Linkkabels wurden die beiden Spiele darüber hinaus auch zur Schnittstelle zwischen meinen Pokémon-Editionen auf Game Boy Advance, denn mangels eines zweiten GBA war das die einzige Möglichkeit für mich, Pokémon ohne fremde Hilfe von einer Edition zur anderen zu tauschen. Im Laufe der Zeit wanderten viele weitere Kracher in meine Sammlung, wie etwa Luigi's Mansion, Super Mario Sunshine, Super Smash Bros. Melee, die Mario-Party-Teile, Paper Mario: Die Legende vom Äonentor, Final Fantasy: Crystal Chronicles und die ganzen Mario-Sportspiele. Ich könnte auch von diesen Spielen noch seitenlang schwärmen. Und vom Game-Boy-Player, der es mir erstmals ermöglichte, meine Lieblings-Game-Boy-Spiele auf dem Fernseher zu spielen, habe ich ja noch gar nicht gesprochen. Doch all das würde zu weit führen. Kurz gesagt: Die Gamecube-Ära war eine wunderschöne Zeit, die zwar nur eine verhältnismäßig kurze Phase meiner Kindheit einnahm, die mich aber trotzdem emotional stark geprägt hat. Auf der Wii ging der Spaß dann in die nächste Runde, aber das ist eine andere Geschichte. Im Grunde ist diese Zeit für mich nie zu Ende gegangen, da ich auch heute noch mit Begeisterung auf Nintendo-Konsolen spiele und auch die Klassiker immer wieder auspacke. Im Endeffekt stellen Nintendo-Spiele für mich auch immer eine Rückkehr in meine Kindheit, in unbeschwerte Tage, dar. Und deswegen bin ich nach wie vor ein überzeugter Nintendo-Fan. Meinen Eltern bin ich indes bis heute zutiefst dankbar für das unerwartete Geschenk damals. Es war eine wahrlich gelungene Überraschung! Mit lieben Grüßen aus Luxemburg,

Mike

JOHANNES: Lieber Mike, ich danke dir sehr herzlich für deinen wunderbaren Beitrag zu unserer schönen Retro-Rubrik! Eine wirklich gute Idee von dir, mal einen bisher noch nicht so oft und detailliert beleuchteten Abschnitt der Nintendohistorie zu behandeln, nämlich die Ära des Gamecube. Oftmals erzählen wir ja am liebsten von unseren ganz frühen Kindheitserinnerungen mit Nintendo, was dann bei „Hach ja, damals …" oftmals bedeutet, dass es um NES, SNES, N64 und Co. geht. Dabei gibt es sicherlich auch ganz viele tolle Geschichten zu Nintendos vierter Heimkonsole zu erzählen. Zugegeben, mit gerade einmal knapp 22 Millionen verkauften Konsolen weltweit war der Gamecube nun wirklich kein allzu großer Erfolg, aber dahinter stecken ja trotzdem Millionen von individuellen Geschichten – so wie eben deine! Auch ich kann mich noch gut an meine ersten Berührungspunkte mit dem Gamecube erinnern. Die Konsole habe ich im Frühjahr 2003 bekommen, sie gehörte mir zusammen mit meinen beiden Geschwistern, aber ich habe schon am meisten damit gespielt. Brandneu war der Gamecube damals zwar nicht mehr, dafür bekamen wir gleich noch Super Mario Sunshine dazu, das ja bekanntlich kein Launchtitel der Konsole war. Ich war damals knapp zwölf Jahre alt … na, da haben wir wohl einige Gemeinsamkeiten, was, Mike? :-) Auf jeden Fall war ich damals völlig begeistert von der Grafikpracht der Konsole sowie der atemberaubend schönen Optik von Super Mario Sunshine. Auch der Controller gefiel mir sehr gut: Analoge Schulterbuttons, ein deutlich verbesserter Analogstick, eingebaute Rumble-Funktion … was für ein atemberaubendes Stück Hightech!

Wie sieht es bei euch aus? Welche Retro-Erinnerungen sind euch bis heute im Kopf geblieben? Lasst mich und die Leser daran teilhaben! Schickt mir dazu eine Mail an johannes.gehrling@computec.de – ich liebe Retro nämlich über alles! Die Einsender erklären sich damit einverstanden, dass ihr Name eventuell in einer der kommenden N-ZONE-Ausgaben abgedruckt wird.

GEWINNSPIEL

Pünktlich zum Release von „Schlag den Star – Das 2. Spiel“ verlosen wir zusammen mit bitComposer insgesamt fünf Versionen des Spiels und als großen Hauptpreis eine brandneue Nintendo Switch!

Schlag den Star geht auf der Switch (und anderen Plattformen) endlich in die nächste Runde! Euch erwarten 20 spannende und herausfordernde Spiele in einem ganz neuen Grafikgewand, wie gewohnt führt natürlich Elton durch die Show. Nur wer sich als Allround-Talent beweisen kann, hat die Chance auf den Sieg! Schlag den Star – Das 2. Spiel bietet verschiedene Modi, Multiplayer, neue Spiele und die Originalstimme von Elton und erscheint am 30. Oktober 2020 für die Nintendo Switch.

Pünktlich zum Release verlosen wir das Game zusammen mit dem Publisher bitComposer Interactive gleich fünfmal unter den N-ZONE-Leserinnen und -Lesern, obendrein könnt ihr sogar eine nigelnagelneue Switch abstauben! Um teilzunehmen, schickt einfach bis zum **01. November 2020** (Sonntag) eine Mail mit dem **Betreff „Schlag den Star“** an johannes.gehrling@computec.de – und schon seid ihr dabei! Unter allen Teilnehmerinnen und Teilnehmern verlosen wir die Switch sowie fünfmal das Spiel. Wir wünschen euch allen viel Glück und bedanken uns bei bitComposer für die freundliche Bereitstellung der Gewinnspielpreise!

Teilnahmeberechtigt sind alle N-ZONE-Leser mit Ausnahme der Mitarbeiter der Sponsoren und der Computec Media GmbH. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Preise können nicht bar ausgezahlt werden. Alle Teilnehmer des Gewinnspiels erklären sich zudem damit einverstanden, dass ihr Name in der N-ZONE abgedruckt werden kann. „Schlag den Star“ ist eine Marke der Raab TV-Produktions GmbH. © &® Raab-TV-Produktions GmbH
© 2020 ProSiebenSat.1 TV Deutschland GmbH,
Lizenz durch: ProSiebenSat.1 Licensing
Lizenz durch BRAINPOOL Artist & Content Services GmbH, Published by bitComposer Interactive GmbH.

bitComposer INTERACTIVE

DETEKTEI LAYTON – AUFLÖSUNG

Drei Anime-Fans haben bei unserem Detektei-Layton-Gewinnspiel das große Los gezogen.

In der letzten Ausgabe verlosten wir mit Unterstützung von Koch Media dreimal jeweils eine Blu-ray von Volume 5 der beliebten Anime-Serie Detektei Layton – Katrielles rätselhafte Fälle. Der Zufall entschied, dass sich folgende drei Teilnehmer über den Preis freuen können:

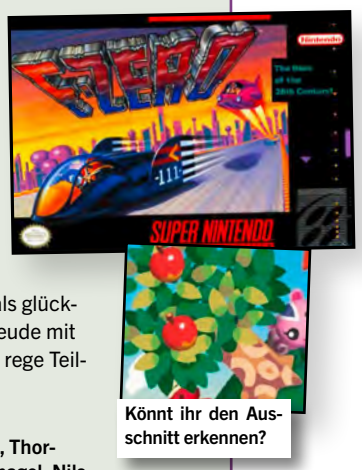
Melanie Riese
Christin Gerber
Steven Köhler

Wir wünschen dem Gewinner-Trio viel Spaß mit Katrielles Abenteuern und bedanken uns bei allen Teilnehmern. Ihr seid leer ausgegangen? In dieser Ausgabe findet ihr weitere schöne Preisausschreiben, an denen ihr teilnehmen könnt. Wir drücken die Daumen, dass euch das Glück hold ist! Im nächsten Heft findet ihr an dieser Stelle voraussichtlich wieder wie gewohnt die Animal-Crossing-Inseltour!

DAS N-ZONE-COVER-RATEN

Wer weiß, was sich dahinter versteckt? Wir zeigen euch den Ausschnitt eines Spiele-Covers aus der langen Geschichte der Nintendo-Konsolen. Eure Aufgabe: Erratet, um welches Spiel es sich dabei handelt!

Im letzten Monat erreichten uns wieder einmal zahlreiche korrekte Einsendungen zum jüngsten N-ZONE-Cover-Raten. Das hat uns sehr gefreut! Doch welches Spiel suchten wir eigentlich? Es handelt sich um einen Titel von Nintendo, der Teil einer ganzen Serie von Spielen ist. Die Reihe hat in den letzten Jahren allerdings reichlich Staub angesetzt, hat Nintendo doch schon lange keinen neuen Ableger mehr veröffentlicht. F-Zero für das Super Nintendo Entertainment System haben wir gesucht – und **Elias N.** wurde von uns als glücklicher Gewinner per Zufall auserkoren. Wir wünschen dir ganz viel Spaß und Freude mit dem Überraschungspaket und danken auch allen anderen Teilnehmern für die rege Teilnahme! Neben **Elias** haben das Cover außerdem richtig erkannt:



Könnt ihr den Ausschnitt erkennen?

Pierre Müller, David Jager, Dominik Walser, Andi Hammerl, Stefan Stelzer, Patrick Stendel, Lion Ghazarian, Katrin Vogel, Michael Hördt, Jasmin P., Florian Blüm, André Möller, Pascal Fesenbeck, Lisa M., Raphael Döhn, Christoph Gratzer, Andreas Walluschnig, Giuliano Lassandro, Werner Linzmeier, Julian Selinger, Steve Bauerfeind, Cara Peschl, Marc-Philip Junge, Andreas Thuns, Elvis Allert, Raphael Blessau, Thorben Pignolo, Dexter Schlossnagel, Nils Bülter, Johannes Albers, Rene Graßmair, Luise Maria Schmidt, Kevin Sorum, Stefan Alexander Harter, Markus Krull, Sebastian Hoffmann, Patrick Kunstmann, Sindy Berude, André, Patrick Kleine, Amir-Oliver Tabba, Jan Juchem, Philipp Graf, René Fischermann, Christopher Kühn, Sandy Kirsten, Jakob Wachs, Theo Zimmermann und Hendrik Steen.

Schickt uns eure Antwort bis zum **01. November 2020** an johannes.gehrling@computec.de! Der zufällig ausgewählte Gewinner erhält einen kleinen Überraschungspreis und die Namen aller Teilnehmer mit der korrekten Antwort werden abgedruckt. Teilnahmeberechtigt sind alle N-ZONE-Leser mit Ausnahme der Mitarbeiter, der Sponsoren und der Computec Media GmbH. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Preise können nicht bar ausgezahlt werden. Die Teilnehmer erklären sich damit einverstanden, dass ihre Namen abgedruckt werden.

BOCKMIST DES MONATS – DAS LIEF IN DER N-ZONE 10/2020 ALLES SCHIEF

Als flaißige N-ZONE-Redaktuere sind wir natürlich völlig unfehlbla und würden nimmals Blödsienn in unserem heft produktzieren, etwa dummhe Tippfehlerr am laufenden Bant – oder? Die lustigsten, kuriosesten und schlichtweg peinlichsten Fehler des vergangenen Monats findet ihr an dieser Stelle – gesucht und gefunden von unseren fleißigen Lesern!

• Im vergangenen Monat habt ihr uns einige Patzer mitgeteilt. Zu unserem Glück allerdings handelt es sich dabei fast ausschließlich um kleinere Tippfehler und ähnliche, leider nicht immer komplett vermeidbare Ausrutscher. Aus Platzgründen können wir hier nicht alle behandeln, daher soll es nur um eine Auswahl aus euren Einsendungen gehen. Ein klassischer Tippfehler befindet sich beispielweise auf Seite 22 beim Magazin-Special mit dem Namen „Liebe in Videospielen – Wenn es Boom macht“ von Maci. Dort schreibt er nämlich „spiegelt sich (…) wieder“, richtig wäre natürlich „spiegelt sich … wider“. Herzlichen Dank an Nils Bülter für den Hinweis!

Die Mütze geht diesmal an Praktikant Alexander!

• Einen Fehler hat sich Katha bei ihrem Retro-Artikel zum ersten Pikmin geleistet. Entdeckt hat den Fehler unser Leser Andrè, schon einmal vielen Dank für deine Aufmerksamkeit! In ihrem Beitrag schreibt Katha nämlich, die gelben Pikmin wären resistent gegen Elektrizität. Das ist zwar heutzutage richtig, beim ersten Ableger der Serie aber war das noch nicht so. Die gelben Pikmin konnten damals lediglich Bomben tragen und besonders hoch geworfen werden.

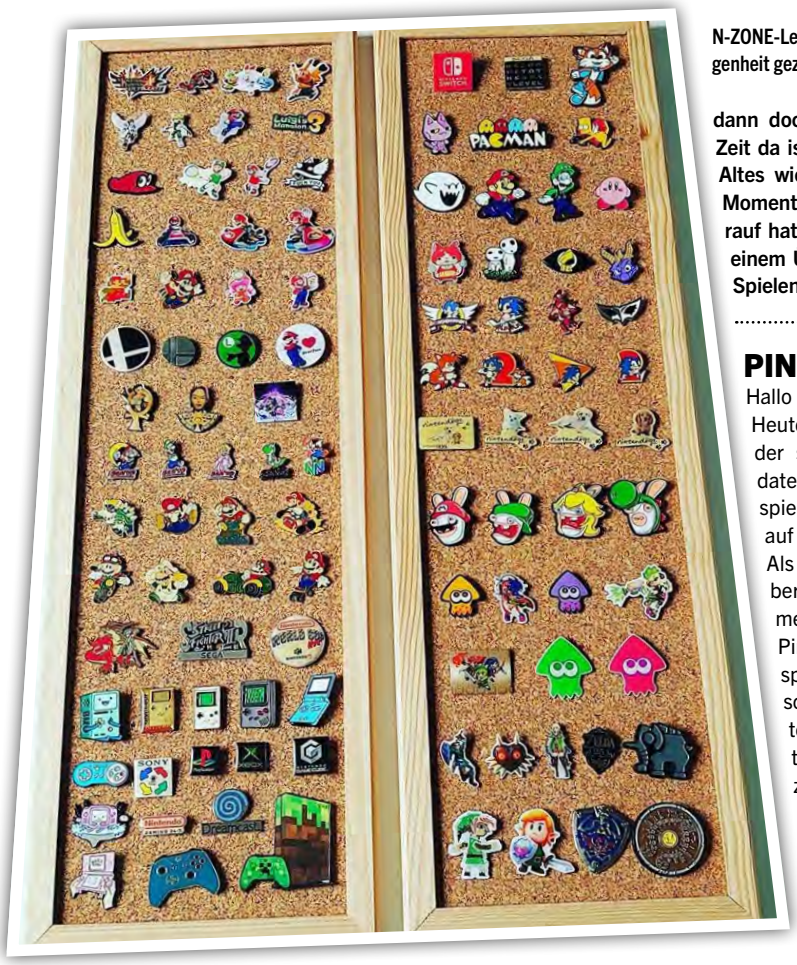
• Und weiter geht es auf Seite 85 bei der N-ZONE-Zeitreise. Beim letzten Kasten zur Ausgabe 10/2015 befindet sich ein fataler Fehler – zumindest für eingefleischte Nintendo-Fans. Dort schreibt Praktikant Alexander nämlich „der SNES“ … DER SNES! Richtig wäre selbstverständlich „das“ SNES. Dass dieser ungehörige Patzer beim Korrekturlesen nicht aufgefallen ist … Wie dem auch sei, aufmerksam auf diese Ungereimtheit wurde Andi Hammerl, daher herzlichen Dank an dich!

• Wie der gute Andi außerdem bemerkt hat, befindet sich in diesem Kasten ein weiterer Patzer. Ganz am Ende heißt es nämlich „nun bleubt also abzuwarten“ … Nein, das ist keine kreative Wortneukreation der N-ZONE, sondern einfach nur ein Tippfehler. Passiert, befindet sich das „I“ auf der Tastatur doch direkt neben dem „U“. Nochmal danke Andi, und Dankeschön außerdem an Kevin Sorum, Philipp Graf und Hendrik Heim, die uns ebenfalls darauf hingewiesen haben.

Habt ihr einen Fehler in einer der letzten paar N-ZONE-Ausgabe entdeckt? Sendet uns sehr gerne eine Mail mit Art und Ort des Fehlers an johannes.gehrling@computec.de!

Einsender erklären sich damit einverstanden, dass ihr Name in der kommenden N-ZONE-Ausgabe abgedruckt wird.

Hier sprechen die Leser: Ihr habt Fragen, Wünsche, Anregungen, Kritik oder Lob zur N-ZONE? Auf diesen Seiten veröffentlichen und beantworten wir eure Leserbriefe und E-Mails!



N-ZONE-Leserin Anett Pohla hat uns ihre tolle Pin-Sammlung bereits in der Vergangenheit gezeigt, diesmal gibts ein Update mit vielen neuen Pins. Schön!

UNGESPIELT

Liebes Team der N-ZONE,
zurzeit spielen viele Leute das neue Paper Mario: The Origami King, das mich und meinen Sohn zwar auch sehr interessiert, aber ich konnte nicht so viel Geld ausgeben mit dem Wissen, dass noch der ungespielte Vorgänger Color Splash im Regal steht. Geht es euch auch manchmal so, dass ihr Spiele ungewollt eine längere Zeit in Folie im Regal stehen habt, obwohl ihr vorher voll Lust darauf hattet? Ja, ich bin Sammler, und habe einige Zelda-Spiele bewusst noch versiegelt daheim (und dann zum Spielen noch einmal), aber auch so einige, die ich eigentlich zocken wollte. Früher hatte man kein Geld und viel Zeit zum Spielen, heute habe ich Geld für die Games, aber kaum Zeit, um alle zu nutzen. Oft erwische ich mich auch dabei, dass ich eher alte Games nochmal anfange. Paper Mario: Color Splash wird nun zumindest ausgepackt und dazu kam mir spontan die Idee für ein Foto, das ich selbst bearbeitet habe (keine App). Liebe Grüße! Euer treuer Leser,

Renke Kuiper

N-ZONE: Hallo lieber Renke! Und herzlichen Dank für deinen Beitrag sowie das Bild. Ja, diese Thematik kennen wir selbst auch sehr gut, da bist du definitiv nicht allein. Das Problem der mangelnden Zeit beschäftigt ja vermutlich so gut wie alle Berufstätigen in Vollzeitjobs, da bleibt dann immer irgendwas auf der Strecke: Schlaf, Sport, Haushalt oder eben auch mal das Zocken. Egal, wie sehr man sich abhetzt, die Zeit ist einfach begrenzt und dann liegt ein neues Game auch mal ungespielt viel zu lang im Regal respektive wartet in der Digitalversion auf der Konsole. Und wenn dann doch irgendwann mal die Zeit da ist, spielt man doch was Altes wieder, weil man in dem Moment einfach mehr Lust darauf hat … So ist das eben bei einem Überangebot an (guten) Spielen. Luxusprobleme, oder?

PIN-TASTISCH

Hallo liebes N-ZONE-Team!
Heute will ich euch mal wieder schreiben und ein Update-Foto meiner Videospiel-Pin-Sammlung zeigen, auf die ich sehr stolz bin. Als ich euch zuletzt davon berichtet habe, bestand meine Sammlung aus 56 Pins. Jetzt, circa ein Jahr später, besitze ich inzwischen 105 Pins, die meisten davon sind von Nintendo. Nun habe ich zwei kleine Pinnwände voll, doch die Sammlung geht noch weiter! Bei Instagram zeige ich, wie meine Sammlung stetig wächst, meine Pins und auch der Rest meiner Sammlung an Videospielen und Merchandise. Dort bin ich als peachy170802 zu finden, wo ich inzwischen fast 2.000 Follower habe. Ich würde mich sehr freuen, wenn ihr die Pin-Sammlung abdrucken würdet! Macht weiter so mit eurem tollen Heft! Liebe Grüße aus Hamburg!

Anett Pohla

N-ZONE: Liebe Anett, vielen Dank für das Update zu deiner Pin-Sammlung! Da hat sich dein Sammelsurium seit dem letzten Mal doch tatsächlich annähernd verdoppelt, nicht schlecht, wir sind beeindruckt! Besonders gut gefallen uns übrigens die charmanten Rabbids-Pins, auch Buu-Huu ist uns gleich ins Auge gesprungen. Deinem Instagramprofil haben wir ebenfalls mal einen Besuch abgestattet, ebenso sehr schön, ein paar Likes haben wir bei der Gelegenheit auch gleich dagelassen. Halte uns und die Leserinnen und Leser gerne auch weiterhin auf dem Laufenden, wie sich deine Sammlung entwickelt, wir sind gespannt! :-)

KUNSTWERKE

Hallo liebe N-ZONE,
vielen Dank dafür, dass ihr vor ein paar Ausgaben meine Pokémon-Zeichnungen abgedruckt habt! Darüber habe ich mich unheimlich gefreut! Wie versprochen sende ich euch erneut ein paar davon zu, mitsamt dazugehöriger Anekdoten. Für weitere meiner Werke mit Fokus auf Tiere dürft ihr gerne auf Facebook nach "Karpav0li" suchen. Doch hier erst einmal die Erklärungen zu meinen aktuellen Zeichnungen. Mimigma: Als ich die ersten Bilder von Mimigma gesehen habe, war ich direkt in dieses Pokémon verliebt! Es ist ein fes-

Kirby scheint auch Halloween zu feiern! Zumindest denkt sich das Sabrina Exner und hat die passende Situation nachgestellt. Vielen Dank fürs tolle Foto!

N-ZONE-Leser Karpavo0li hat sich mal wieder mit ein paar wunderschönen Pokémon-Zeichnungen bei uns gemeldet.

ter Bestandteil in meinem Team und musste daher auch unbedingt als Artwork umgesetzt werden. Bei Nacht, wie es eine Beere an sich reißt, fand ich als Motiv besonders passend. Zapdos: Ein gutes Beispiel dafür, dass man auch in der Schule Inspiration für eigene Werke bekommen kann. Wir hatten dort nämlich gerade das Thema "Verschlungen" und diese verschiedenen Windungen haben mich unglaublich fasziniert. Das musste ich unbedingt ausprobieren, nur leider hat es dann ein Zapdos erwischt, welches sich in den Kabeln des Kraftwerks verheddert hat und ein Magnetilo es auslacht, anstatt zu helfen. Tragosso: Tragosso hat immer die herzzerreißendsten Szenen im Artwork und ich wollte es einfach mal anders umsetzen. Glücklich, auf einer Wiese mit einer hübschen Blumenkette und zufrieden zur Sonne strahlend. Genau das, was man sich für das Pokémon insgeheim wünscht. Seemops: Auch hier war wieder die große Herausforderung, ein eher träges wirkendes Pokémon besonders dynamisch hervorzuheben. Daher musste es unbedingt im Wasser sein! Die Schneeflocken dienen ebenfalls der Dynamik und sollen auch das Gefühl vermitteln, dass sich das Pokémon in etwas eisigeren Gebieten befindet. Celebi: Celebi zu bekommen ist ja die eine Sache, es aber in seiner schillernden Form zu besitzen, echtes Glück! Dabei ist es auch ein wunderbares Shiny, Pink steht ihm unheimlich gut, daher hat es die schillernde Version in ein Artwork geschafft. Diese spielt übrigens auch im neuen Pokémon-Film 2020 eine große Rolle. Liebe Grüße, bleibt weiterhin so lesernah und gesund,

Karpav0li

N-ZONE: Lieber Karpav0li, herzlichen Dank für deine atemberaubend schönen Pokémon-Zeichnungen! Wir sind ja sowieso schon immer der Meinung, dass Videospiele die Kreativität ungemein fördern, und du beziehungsweise deine Werke sind ja wohl der beste Beweis dafür. Celebi, Zapdos, Seemops, Tragosso oder Mimigma … wir können uns gar nicht entscheiden, welches Kunstwerk wir am tollsten finden. In diesem Sinne: Lass gerne auch weiterhin regelmäßig von dir hören und schick uns wieder welche von deinen Zeichnungen zu. Wir drucken sie dann äußerst gerne wieder im Heft ab! :-)

JOY-CON-DRIFT

Liebe N-ZONE,
ich habe meine Switch im Jahr 2018 gewonnen. Ein paar Monate später gab es die ersten leichten Drifts, sodass ich aber noch problemlos steuern konnte. Bei Breath of the Wild fiel mir auf, dass sich die Kamera automatisch drehte. Nach einem Jahr fingen dann beide Joy-Cons an, nahezu dauerhaft zu driften. Der rechte nach unten, der linke nach links. Beim linken konnte ich teilweise sogar nicht mehr nach rechts steuern. Trotzdem habe ich Breath of the Wild komplett mit den Joy-Cons gespielt und teilweise auch Super Mario Odyssey, bis mir das zu viel wurde und ich mir den Pro Controller geholt habe. Ein paar weitere Monate später habe ich meiner Schwester meine Joy-Cons zur Reparatur gegeben, sie hat sie selbst repariert. Die Gehäuse wurden komplett ausgetauscht und die Schiebepads ebenfalls. Das war ungefähr letzten Dezember. Im Juli ist mir dann bei Animal Cros-

Zum wiederholten Male hat sich unser treuer N-ZONE-Leser Ewald Hojesky bei uns gemeldet, um uns ein Update zu seinen eigens erschaffenen Kreationen zu liefern. Mittlerweile ist richtig was los auf der Umhängetasche! Jede Menge Buttons im Nintendo-Look, Piranha-Pflanze, ein ganzer SNES-Controller … so viel zu sehen!

sing: New Horizons aufgefallen, dass der linke Analogstick wieder nach links driftet und seit August Spiele ich Xenoblade Chronicles 2, wo dieser Drift häufig bemerkbar ist. Damit Rex automatisch angreifen kann, muss er stehenbleiben. Mit dem Joy-Con-Drift ist es nervend, wenn man angreifen will, und er andauernd automatisch wegläuft. Das kann richtig frustrierend werden. Zusammengefasst kann man bei mir sagen, dass die "harmlosen" Drifts nach ein paar Monaten kamen, die „kompletten" Drifts etwa nach einem Jahr. Aber dennoch möchte ich an den Joy-Cons (vor allem im Handheld-Modus) festhalten.

Dexter

N-ZONE: Lieber Dexter, herzlichen Dank für deine Schilderungen zu den Drift-Problemen bei den Joy-Cons. So wie dir geht es vielen Switch-Spielern, auch uns. Leichteres Driften macht sich schon recht bald bemerkbar, stärkeres Verhalten dieser Art erst nach einer Weile. Schade, dass selbst die von deiner Schwester reparierten Controller nicht davor bewahrt blieben und mittlerweile erneut Probleme machen. Wir können nur hoffen, dass Nintendo diese Problematik bald endlich in den Griff bekommt. Das Ganze ist nämlich – vor allem auch mit Blick auf die hohen Preisen für Joy-Cons – wirklich ärgerlich.

MARKENSCHUTZ

Liebes N-ZONE-Team,
mich würde brennend interessieren, was eure Meinung zu den diversen Interviews mit den Entwicklern von Paper Mario: The Origami King ist. In allen findet man ähnliche Antworten auf Fragen bezüglich neuer Charaktere: „Seit Sticker Star ist das nicht mehr möglich", „Wir können bestehende Mario-Charaktere nicht verändern". Anscheinend muss jedes Charakterdesign bei einer höheren Instanz eingereicht werden und eine Zustimmung bekommen. Neue Charaktere dürfen wohl nur eingebaut werden, wenn sie elementar für die Story sind und außerhalb der Welt des jeweiligen Spiels quasi „nicht existieren". Das „Mario-Universum" wird von dieser höheren Instanz offenbar sehr streng bewacht und nur auf die Mario-Kernspiele beschränkt. Sprich, wer in den letzten Jahren an einem Mario-Spiel gearbeitet hat, aber nicht zum Kernteam gehört, das Odyssey und Co. entwickelt, muss sich auf bestehende Standard-Charaktere beschränken. Ein Blick auf die Spiele der letzten Jahre bestätigt den Verdacht. Mario Party, Mario & Rabbids, Mario-Sportspiele – neue Charaktere oder Abwandlungen sind Fehlanzeige. Das würde auch erklären, warum keines der neueren Paper Marios Referenzen auf Charaktere der vorigen Ableger hat: Deren Charaktere liegen „außerhalb des Mario-Universums" und können deshalb nicht wiederverwendet werden. Das würde wohl auch Remakes der ersten drei Teile ausschließen. Bei den Interviews klingt es auch ein wenig durch, wie sehr die Entwickler gerne eigene Charaktere einbauen würden, aber ihnen die Hände gebunden sind. Nach Sticker Star haben sie mit jedem Spiel versucht, mehr neue Designs für Toads und andere NPCs einzubringen. Zwar kann ich verstehen, dass die Verantwortlichen ihre Marke schützen wollen und damit verhindern, dass ein anderer Entwickler einen Schandfleck auf Marios Latzhose hinterlässt. In Anbetracht der Strenge dieser Regeln schießen sie sich damit aber mei-

N-ZONE-Leserin Stephie Morgenroth hat eine Horror-Version von Sabbaione gezeichnet – mehr Saures als Süßes! Wir sagen "Danke" fürs Kunstwerk!

Bevor sich N-ZONE-Leser Renke Kuiper und sein Sohn in Paper Mario: The Origami King stürzen, steht erstmal noch Color Splash für die Wii U an. Viel Spaß!

ner Meinung nach selbst ins Bein. Natürlich ist bei der ganzen Sache eine gewisse Brise Spekulation dabei, aber vieles deutet in diese Richtung. Was meint ihr dazu? Liebe Grüße,

Lugmillord

N-ZONE: Lieber Lugmillord, zunächst einmal allerherzlichsten Dank für deinen spannenden Beitrag mit vielen guten Gedanken! Ja, das Thema ist für uns auch nicht gänzlich neu. Und im Grunde können wir da auch nur zustimmen. Es ist auf der einen Seite natürlich nachvollziehbar, dass gerade die „Marke Mario“ ganz besonders wichtig für Nintendo ist und daher um jeden Preis ihren Wert behalten soll. Das schränkt bei der Kreativität natürlich enorm ein. Aber ja, natürlich ist Mario das Aushängeschild für Nintendo und die wohl wertvollste Videospielfigur überhaupt. Auf der anderen Seite aber ist es äußerst schade, wenn darunter kreative Ideen leiden beziehungsweise gar nicht erst Wirklichkeit werden. Wir plädieren daher dafür, den Entwicklern, beispielsweise von Paper Mario, mehr Freiheit zu gewähren. Neue Figuren oder Abwandlungen bekannter Charaktere können ja trotzdem weiterhin von einer Freigabe abhängig sein. Der falsche Weg ist es aber, solche kreativen Ideen von Vornherein gleich komplett auszuschließen und damit unmöglich zu machen. Hoffen wir, dass es diesbezüglich einen Wandel in der Einstellung bei Nintendo geben wird.

NOCH MEHR DRIFT

Hallo Johannes,

in einer der letzten Ausgaben greifst du in einem Artikel die Joy-Con-Probleme auf. Hier meine Erfahrung dazu: Mein ältester Sohn hat seit 2017 eine Switch. Seither musste ich bereits zwei (rechte) Joy-Cons nachkaufen. Man könnte sagen, dass er einen Verschleiß von einem Joy-Con pro Jahr hat. Bei den Preisen ist das sehr ärgerlich. Ich besitze seit 2019 eine eigene Switch und hatte bisher (zum Glück) noch keine Probleme. Wobei man sagen muss, dass ich deutlich seltener spiele als mein Sohn, und wenn, dann auch mal am TV mit dem Pro Controller. Dass Nintendo dieses Problem bis zuletzt eher totgeschwiegen hat, ist leider nicht so schön. Das Problem ist seit Jahren bekannt und viel dagegen unternommen haben sie nicht. Wenn man wenigstens die Preise für die Joy-Cons senken würde, wäre es ein kleiner Schritt, den man in Richtung Verbraucher als „Entschädigung“ machen könnte. So wird man das Gefühl nicht los, dass Nintendo auch noch Geld mit dieser Problematik zu machen versucht. Vor kurzem hat mein zweiter Sohn eine Switch Lite zum Geburtstag bekommen. Mal sehen, ob es da Probleme geben wird. Den hier kann man nicht einfach mal schnell einen Joy-Con nachkaufen. Da muss das ganze Gerät eingeschickt werden. Erkläre das mal einem Fünfjährigen ... Macht weiter so und viele Grüße,

Sven Pieloth

JOHANNES: Lieber Sven, auch dir herzlichen Dank für deine Erfahrungen zur Problematik der driftenden Joy-Cons. Da das Thema in einem Beitrag weiter oben bereits behandelt wird, möchte ich mich an dieser Stelle kurzfassen: Ja, es nervt. Sehr sogar. Vor allem angesichts der durchaus saftigen Preise für Joy-Cons. Und Nintendo muss das Problem besser gestern als heute in den Griff bekommen. Hoffen wir mal, dass die Switch Lite deines Sohnes davon verschont bleibt ...

Unsere treue Leserin Edelgard Reindl besitzt bergeweise Nintendo-Plüschtiere. Das Gruppenbild dazu teilt sie mit der N-ZONE-Leserschaft. Beeindruckend!

Loreen Hille hat sich selbst mit ihrem Glumanda dargestellt, während sie für ihr Studium lernen muss … quasi die "heiße Prüfungszeit". Sehr schön!

Louis ist ein großer Fan von Splatoon 2 und der Octo Expansion, welche er in einer Zeichnung festgehalten hat. Wir sagen vielen Dank für die Einsendung!

SCHREIBT UNS EINE E-MAIL AN: johannes.gehrling@computec.de ODER redaktion@n-zone.de
ODER SCHICKT EUER ANLIEGEN PER POST AN: Computec Media • Redaktion N-ZONE • Dr.-Mack-Str. 83 • 90762 Fürth

Mit Einsendung von Leserbriefen erklären sich Absender damit einverstanden, dass ihr Name in der N-ZONE abgedruckt wird.

SOLL NINTENDO SHOPPEN GEHEN?

Nintendo sollte einfach mal ausgiebig shoppen gehen … oder doch nicht? Inspiriert vom Bethesda-Kauf durch Microsoft fragen wir uns, ob Nintendo diesem Vorbild folgen sollte.

JOHANNES: Nun, Lukas, Microsoft hat also Bethesda gekauft und zwar für die ordentliche Summe von rund 7,5 Milliarden US-Dollar. Weißt du, wer gerade auch Milliardengewinne einfährt? Nintendo, und zwar dank der überaus erfolgreichen Switch! Gleichzeitig gibt es immer wieder Phasen ohne relevante Nintendo-Releases und einige beliebte Reihen wie F-Zero werden gar seit Ewigkeiten nahezu komplett vernachlässigt. Weißt du, wie man das Problem lösen könnte? So wie Microsoft. Ich finde, Nintendo sollte auch mal auf Shoppingtour gehen und ein paar Studios einkaufen. Geld dürfte aktuell ja ausreichend vorhanden sein und es muss auch nicht gleich ein ganzes Bethesda sein. Die Neumitglieder der Nintendo-Familie könnte man dann an allerlei Spielen arbeiten lassen. Dazu passt auch, dass Nintendo vergleichsweise wenige eigene Mitarbeiter hat und die Spieleentwicklung ohnehin oft extern erledigen lässt. Was meinst du, wäre das ein sinnvoller Plan?

LUKAS: Uff, das ist tatsächlich ein sehr komplexes Thema, bei dem es viele Aspekte zu beachten gibt. So stimmt es, dass Nintendo finanziell natürlich gut dasteht. Von der Finanzstärke eines Microsoft ist man aber dennoch kilometerweit entfernt. Wenn, dann könnte man sich nur sehr kleine Studios einverleiben, und ob das der Weg zum Erfolg wäre, sei dahingestellt. Zweitens wäre das schon eine extrem krasse Abkehr von dem, was Nintendo sonst so tut. Erinnere dich, bis vor wenigen Jahren war man nicht einmal bereit, für Exklusivität auch nur einen Yen in die Hand zu nehmen, heutzutage passiert das wohl ab und an, vor allem sichert man sich (Zeit-)Exklusivität aber weiterhin dadurch, dass man direkt die Entwicklung unterstützt oder als Publisher fungiert. Drittens glaube ich nicht, dass Nintendo abseits der Marken, die man eh schon ab und an rausgibt, irgendwelche Studios an die eigenen Schätze ranlassen würde. Dafür ist der Mario-Konzern zu selektiv, denkst du nicht?

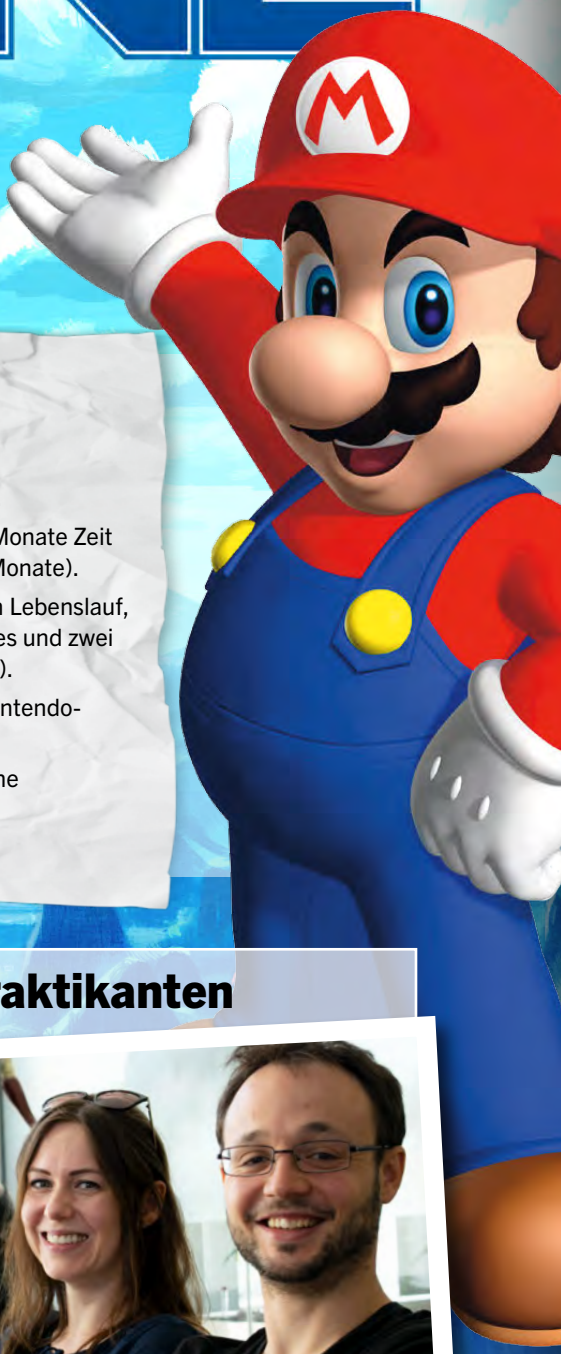
JOHANNES: Dann mal eins nach dem anderen. Ja, Nintendo bewegt sich finanziell in völlig anderen Sphären als Microsoft. Aber: Man muss sich ja nicht gleich die ganz großen Fische einverleiben. Wie wäre es mit Shin'en Multimedia? Oder man sucht sich generell mal mehr gute Entwickler in Europa. Seit dem Wegfall von Rare kommen ja kaum noch Nintendospiele aus einem europäischen Land. Zweiter Punkt: die Abkehr vom Altbewährten. Ja, damit tut sich gerade Nintendo oft besonders schwer. Allerdings haben sie mit der Switch und generell in den letzten Jahren bewiesen, dass sie sich weiterentwickeln und alte Paradigmen über Bord werfen können. Und wozu hat es geführt? Zum riesigen Erfolg! Drittens uns letztens: die heiligen eigenen Marken. Auch da ist Nintendo ja schon deutlich lockerer geworden und sie würden mit neuen Studios sicher eng zusammenarbeiten. Zumal gekaufte Entwickler nicht mehr extern wären. Fallen dir gute potenzielle Kaufoptionen ein?

LUKAS: Hm, Shin'en ist auf jeden Fall ein guter Kandidat, die Männer und Frauen aus Deutschland arbeiten ja eh schon so gut wie Nintendo-exklusiv. Mit Wayforward, den Shantae-Machern, könnte man sich für wahrscheinlich vergleichsweise wenig Geld wahre 2D-Experten ins Boot holen. Schade und unverständlich finde ich, dass man die Mario&Luigi-Macher Intelligent Systems nicht durch einen Kauf vor der Pleite bewahrt hat. Und um mal die gröberen Geschütze aufzufahren: Wenn Nintendo wirklich einen Coup landen wollen würde, wäre Ex-Konkurrent Sega für mich der logischste Kandidat. Sonic, Super Monkey Ball, für die Älteren Yakuza und noch viel mehr – das hätte auf jeden Fall sehr viel Potenzial!

JOHANNES: Vielleicht wird darüber hinter verschlossenen Türen bei Nintendo ja schon längst gesprochen oder gar mit potenziellen Studios verhandelt. Lassen wir uns überraschen – das kann Nintendo ja sehr gut.

WERDE PRAKTIKANT BEI DER N-ZONE

Als Praktikant bei der N-ZONE schnupperst du in den Redakteursjob hinein, schreibst Artikel, erstellst Videos und zockst die neuesten Spiele. Für 2021 haben wir Praktikumsplätze zu vergeben!



DAS ERWARTET DICH BEIM PRAKTIKUM:

- Enge Zusammenarbeit mit den N-ZONE-Redakteuren
- Vielfältige redaktionelle Tätigkeiten
- Eigenständiges Verfassen von Artikeln nach Anleitung für Magazin und Website
- Erstellen von Videoaufnahmen und Screenshots
- Die neuesten Games auf aktuellen Nintendo-Konsolen spielen

CHECKLISTE FÜR DEINE BEWERBUNG:

- ❑ Du bist mindestens 18 Jahre alt.
- ❑ Du hast für das Praktikum drei Monate Zeit (Pflichtpraktikum bis zu sechs Monate).
- ❑ Deine Bewerbung umfasst einen Lebenslauf, eine Kopie des letzten Zeugnisses und zwei Probeartikel (Vorschau und Test).
- ❑ Du fühlst dich in der Welt von Nintendo-Konsolen zu Hause.
- ❑ Dein Schreibstil ist originell, deine Rechtschreibung sicher.

Das N-ZONE-Team – alles ehemalige Praktikanten

Karrierestart mit einem Praktikum bei der N-ZONE

Egal ob Johannes, Lukas oder N-ZONE-Chefin Katharina – alle Kernmitglieder des aktuellen N-ZONE-Redaktionsteams haben einst als Praktikanten bei uns im Verlag begonnen und sind auf diese Weise in die Branche eingestiegen. Wenn auch du erste Erfahrungen sammeln willst und einen Fuß in die schreibende Zunft setzen möchtest, dann bewirb dich doch bei uns für ein Praktikum!

DEINE BEWERBUNG RICHTEST DU BITTE AN:

bewerbungen@computec.de

Oder per Post an:
Computec Media GmbH • Stichwort: Bewerbung
Redaktion N-ZONE • Dr.-Mack-Straße 83 • 90762 Fürth

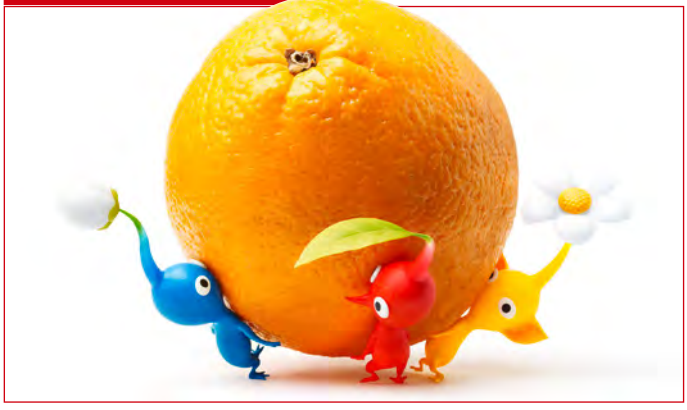
AUSGABE 12/2020
ab 18.11.20 am Kiosk

Unsere Abonnenten erhalten das Heft in der Regel schon einige Tage früher!

MARIO KART LIVE: HOME CIRCUIT (Test)

Nachdem wir schon mit Labo und den Mario-Lego-Sets herumgebastelt haben, sind wir gespannt, wie sich das Spielzeug-Videospiel-Crossover mit Mario Kart schlägt!

PIKMIN 3 DELUXE (Test)



Jetzt aber wirklich! In der nächsten Ausgabe halten wir den ausführlichen Test zum Remaster des wuseligen Strategiespiels bereit – natürlich inklusive aller neuen Inhalte.

POKÉMON: DIE SCHNEELANDE DER KRONE (Test)

Die zweite Erweiterung für Pokémon Schwert und Pokémon Schild steht in den Startlöchern. Wir packen uns warm ein und machen uns an den Test!

Hinweis: Die Vorschauen auf dieser Seite erfolgen ohne Gewähr. Themen/Beilagen können sich aufgrund von Terminverschiebungen ändern.

IMPRESSUM

COMPUTEC

MARQUARD MEDIA GROUP

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA GROUP AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
E-Mail: redaktion@n-zone.de
www.n-zone.de

Geschäftsführer Christian Müller, Rainer Rosenbusch

Brand/Editorial Director Maria Beyer-Fistrich

Redaktionsleiterin (V.i.S.d.P.) Katharina Pache, verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift.

Redaktion Johannes Gehrling, Lukas Schmid

Mitarbeiter dieser Ausgabe David Benke, Alexander Bernhardt, Antonia Dreßler, Christian Dörre, Stefanie Hartwich, Benjamin Kegel, Felix Schütz, Christian Volynskij, Melanie Weißmann

Layout Sandra Wendorf (Ltg.), Matthias Schöffel

Layoutkoordination Alexandra Böhm

Titelgestaltung Sandra Wendorf

Produktion, Vertrieb, Abonnement Martin Closmann (Ltg.), Uwe Hönig

Marketing Jeanette Haag (Ltg.), Simon Schmid

www.n-zone.de

Brand/Editorial Director Maria Beyer-Fistrich

Redaktion Matthias Dammes, Maik Koch, David Martin

Digital Director Simon Fistrich

Business Development Christian Bol, Viktor Eippert (Project Manager)

Entwicklung Markus Wollny (Ltg.), René Giering, Tobias Hartlehnert, David Turkadze, Christian Zamora, Ali Adlah

Webdesign Henning Jost, Daniel Popa

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

Sales Director
Jens-Ole Quiel, Tel.: +49 911 2872-253;
jens-ole.quiel@computec.de

Anzeigenberatung Print/Digital
Alto Mair, Tel.: +49 911 2872-144;
alto.mair@computec.de
Bernhard Nusser, Tel.: +49 911 2872-254;
bernhard.nusser@computec.de

Verantwortlich für den Anzeigenteil:
Annett Heinze, Adresse siehe Verlagsanschrift

Produktmanagement
Aykut Arik

E-Commerce & Affiliate
Daniel Waadt (Head of E-Commerce & Affiliate), Veronika Maucher, Andreas Szedlak, Frank Stöwer

Creation & Services
Wolfgang Fischer (Head of Creation & Services), Jan Weingarten

Corporate Sales & Publishing
Corporate Sales & Publishing Dirk Gooding (Head of Corporate Sales), Uwe Hönig (Head of Corporate Publishing)

Anzeigenberatung Online
Ströer Digital Media GmbH
Kehrwieder 8-9, 20457 Hamburg
Tel.: +49 40 468 567-100
www.stroeer.de, kontakt@stroeer.de

Anzeigendisposition
Franziska Behme, Annett Heinze, anzeigen@computec.de

Datenübertragung
via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 33 (01/2020)

Abonnement – http://shop.n-zone.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt durch DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH als leistender Unternehmer.

Post-Adresse:
Leserservice Computec, 20080 Hamburg, Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen ist das Computec-Team unter:

Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49 911 99399098
Fax: +49 1805 8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr,
Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
*(€ 0,14/Min. aus dem dt. Festnetz, max. € 0,42/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49 911 99399098
Fax: +49 1805 8618002
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr,
Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 50,00, Österreich: € 57,50, Ausland: € 62,00

ISSN/Vertriebskennzeichen: ISSN 1433-8424; ZKZ B 43739

Vertrieb: DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Am Baumwall 11, 20459 Hamburg, Internet: www.dpv.de

Druck: IPRESS CENTER Central Europe Plc., Nádas st. 8.; H-2600 Vác, Ungarn

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS Media Services, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

Einsendungen, Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

MARQUARD MEDIA GROUP

Deutschland:
4PLAYERS, AREAMOBILE, BUFFED, GAMESWORLD, GAMEZONE, GOLEM, LINUX-COMMUNITY, LINUX-MAGAZIN, LINUXUSER, MAKING GAMES, N-ZONE, GAMES AKTUELL, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC GAMES MMORE, PLAY4, RASPBERRY PI GEEK, VIDEOGAMESZONE

Marquard Media Polska:
CKM.PL, KOZACZEK.PL, PAPILOT.PL, SHOPPIEGO, ZEBERKA.PL

Marquard Media Hungary:
APA, ÉVA, GYEREKLÉLEK, INSTYLE, SHOPPIEGO, JOY, MEN'S HEALTH, PLAYBOY, RUNNER'S WORLD, SHAPE

Euer Lieblings-Magazin auch digital lesen!

N-ZONE gibt es in allen Variationen:

Ihr müsst euch nur noch entscheiden, wie ihr euer Lieblings-Magazin lesen wollt: in gedruckter oder digitaler Form, einzeln oder im Abo.

Einfach, bequem, flexibel und immer dabei.

Oder wollt ihr mal ein anderes Magazin ausprobieren?

Alle Magazine gibt es für Tablet, Smartphone, im Browser und klassisch am Kiosk.

shop.computec.de

Oder einfach in eurem Store nach dem Namen des Magazins suchen.

Available on the App Store

JETZT BEI Google Play

Ein Angebot der COMPUTEC MARQUARD MEDIA GROUP

VOLL ABRÄUMEN!

JETZT N-ZONE TESTEN

ÜBER 50 % SPAREN

NUR 13,90 EUR!

- **3 PRINT-AUSGABEN** DRUCKFRISCH **FREI HAUS**
- **3 DIGITAL-AUSGABEN** GRATIS
- 3 MONATE **WERBEFREI** AUF **PCGAMES.DE** SURFEN
- INKLUSIVE **ZUGRIFF** AUF **FRÜHERE** DIGITAL-AUSGABEN
- PLUS **ATTRAKTIVE PRÄMIE**

WWW.N-ZONE.DE/PROBEABO

N-ZONE-ABO? DESWEGEN!

- MEGA PREISVORTEILE
- FRÜHER BEI EUCH ALS AM KIOSK
- KOSTENLOSE ZUSTELLUNG PER POST
- KEINE AUSGABE VERPASSEN
- KEINE RISIKO, DA JEDERZEIT KÜNDBAR